VICENTE SERRANO

LECTURA Y CULTURA SIN EGOÍSMOS
BIBLIOTECA
www.lecturasinegoismo.com

El cuento de la filosofía

uqbar
EDITORES

El cuento de la filosofía

VICENTE SERRANO

El cuento de la filosofía

uqbar
EDITORES

EL CUENTO DE LA FILOSOFÍA
Santiago de Chile: Uqbar Editores, 2013
154 pp. 15 x 23 cm.
ISBN: 978-956-9171-23-9
Materia: filosofía - interés general

BY NC SA

EL CUENTO DE LA FILOSOFÍA

© Vicente Serrano Marín
© Uqbar Editores, octubre 2013

www.uqbareditores.cl
Teléfono 2224 7239
Santiago de Chile

ISBN N° 978-956-9171-23-9

Diseño portada: CdiG.
Imagen de portada: detalle de «El jardín de las delicias»
de Hieronymus Bosch (El Bosco)
Diagramación: Salgó Ltda.

Impresión: Andros

A Guiopeque,
que abrió un espacio a la filosofía

ÍNDICE

Capítulo 1
En la playa o las preguntas porque sí 11

Capítulo 2
En el puerto con el general arjé 23

Capítulo 3
En el coche jugando con los colores, el agua y el aire 31

Capítulo 4
Los pinsapos y el apeiron 39

Capítulo 5
La laguna de los estudiantes y el problema del cambio y de lo que no se mueve 47

Capítulo 6
Una noche en la cueva de las ideas 57

Capítulo 7
De vuelta a Madrid y una señora llamada sustancia 75

Capítulo 8
En la casa de la sierra y la jugada de las cosas llamadas causas 85

Capítulo 9
La tía Beatriz y otra trampa del juego 101

Capítulo 10
Después de cenar hablando de Dios, religión y creencias 119

Capítulo 11
Mickey Mouse, la ecología y la cosa en sí 131

Capítulo 12
En la noria del parque de atracciones y el *arjé* en el país de las maravillas 143

CAPÍTULO 1

En la playa o las preguntas porque sí

Papá estaba tumbado en la playa y el mar no dejaba de venir una y otra vez. Papá enseña filosofía y yo nunca estuve muy segura de en qué consistía eso. Me sonaba raro. Los papás de mis amigas del colegio eran abogados o médicos o profes, pero filósofos yo no conocía más que a mi padre. Estábamos de vacaciones en la playa, él, mi hermana Lucía y yo.

Yo me llamo Clara y mi hermana se llama Lucía y somos gemelas. Lucía y yo vemos a papá algunos fines de semana y una parte de las vacaciones y ahora estábamos de vacaciones y, como decía, estábamos disfrutando de la playa. Mi padre estaba tumbado sobre la arena, con una camiseta de Lucía sobre la cara porque dice siempre que el sol le molesta. La marea estaba subiendo y ya le llegaba a las rodillas, pero él quería estar así hasta que le cubriera todo el cuerpo.

Nosotras dos jugábamos a las paletas como tantos veranos. Yo acababa de ganar a mi hermana y ella se enfadó porque decía que había hecho trampa. También yo estaba enojada, así que preferí dejarlo y me fui al otro lado de papá y me tumbé con él sin que se diera cuenta. Me puse a mirar el cielo que me parecía tan bonito, a jugar con las nubes que se movían tan despacio sobre mi cabeza y, no sé por qué, quise saber qué era eso de ser un filósofo. Así que se lo pregunté directamente y de forma un tanto brusca, tanto que casi me pareció que le había sobresaltado.

—Papá, ¿qué es en verdad lo que hacéis los filósofos?

Él giró la cabeza, sorprendido de verme allí a su lado. Me miró y se quedó un rato en silencio antes de responder.

—No lo sé muy bien, o no sé muy bien cómo explicarlo —dijo finalmente—. Escribimos, leemos y enseñamos a otros.

—Pero eso también lo hago yo en el colegio. ¿Entonces yo soy filósofa?

—Claro que eres filósofa —contestó mi padre—, todos lo somos un poco, lo que pasa es que si no se explica suena algo raro.

—¿Y yo? —preguntó Lucía, que ya menos enfadada se acababa de sentar en la arena junto a nosotros—. Yo también leo y escribo en el colegio...

—Pues tú también lo eres —respondió papá—, pero no porque leas o escribas, o no solo por eso.

El agua ya le llegaba hasta la cintura. El mar estaba precioso y unas gaviotas empezaron a gritar sobre nuestras cabezas. Papá dio un pequeño grito de frío cuando la espuma le cubrió el ombligo, se incorporó un segundo y luego volvió a quedar tendido sobre la arena mirando el cielo.

—Hubo hace muchos años —continuó— un sabio al que llamaban Platón porque tenía los hombros muy anchos. Vivía al otro lado de este mismo mar, allí hacia el este. Él dio varias definiciones de la filosofía. ¿Sabéis la que a mí me más me gusta? Pues una en la que decía que su profesión era como un bonito juego, como el más bello juego.

—Pero, entonces —contesté yo—, tú te dedicas a jugar. ¿No decías antes que lo tuyo era leer y escribir?

—Claro —continuó—, pero es que eso es también un juego y el juego de la filosofía puede consistir en eso, pero en otras muchas cosas. El maestro de ese señor que les digo, el de los hombros anchos, nunca escribió nada. Sólo hablaba.

—O sea que el juego es el juego de hablar. Pues no parece nada especial y más bien poco divertido... —respondió Lucía.

—Lucía, mi amor, no es hablar de cualquier cosa, es hablar de las cosas que más te interesan.

—Por ejemplo, de lo que vamos a comer esta tarde, de dónde vamos a ir después y todo eso, de mis amigas, de las vacaciones...

—Sí, de todo eso y de cualquier otra cosa —respondió mi padre.

—Pues yo a ese juego no lo veo nada especial, porque entonces estamos siempre jugando a eso, y un juego al que estamos jugando siempre, pues simplemente no es un juego.

—Tenéis razón. No me he explicado bien. Todo juego necesita unas reglas. Así que este juego es hablar de todo eso que dice Lucía, a veces leer, a veces contarlo por escrito, pero con unas reglas. Como el parchís, uno tiene que esperar a tener un cinco para salir, se puede comer a los otros cuando cae en la misma casilla y todo eso..., o sea que no siempre que se habla de tus amigos, de las vacaciones, de lo que vamos a comer, se juega a este juego.

—Bueno, pues dinos qué reglas son y vamos a jugar...

—Ya estamos jugando.

—No nos líes, yo no veo que estemos jugando a nada. Estamos charlando, así que volvemos a lo mismo.

—Bueno, pues les diré la primera regla de este juego, para que veáis que no les engaño... Mira, cuando Clara se sentó a mi lado y miraba el cielo, y escuchaba el mar, y no tenía ninguna preocupación, no pensaba en las notas ni en los deberes y se le había pasado el enfado contigo, Lucía, y estaba tranquila, por alguna razón se le ocurrió hacerme esa pregunta, y al hacerla entonces empezó sin

saberlo la primera jugada del juego. Porque había otro sabio que sólo hablaba, el maestro de Platón, y que, en realidad, sobre todo hacía preguntas.

—O sea que el juego consiste en hacer preguntas, pues no parece que hayamos avanzado mucho... —interrumpió Lucía.

—Pues algo parecido al juego de las preguntas. Pero no he terminado de decir en qué consiste esa primera regla. Consiste en hacer preguntas, pero en algo más. No vale cualquier pregunta. A ver, Clara, ¿tú por qué me preguntaste qué hacía yo como filósofo?

—Pues no sé, por curiosidad, por saber...

—O sea que tú querías saber algo sobre mí, ¿no es cierto?

—Claro...

—¿Y por qué querías saberlo? Tú sabes donde vivo, más o menos lo que hago, que voy a la universidad y a tu colegio a dar clases, que pongo notas, que escribo algunos libros, que me gustan determinadas cosas, por ejemplo, que hay otras que no me gustan, y todo eso.

—Así es.

—Pero de todos modos tú querías saber qué era esa palabra tan rara: la filosofía. Seguro que te lo has preguntado muchas veces antes de hoy.

—Pues sí, muchas veces.

—¿Y por qué me lo has preguntado hoy?

—¡Ay, no lo sé! Me estás liando...

—Pero si es muy fácil. Sólo tienes que responder lo más simple, no tienes que buscar nada. Puedes responder por ejemplo: porque sí.

—Pero eso no significa nada —interrumpió Lucía.

—Sí, eso significa la primera regla del juego. La podemos llamar la regla del «porque sí». Consiste en hacer preguntas porque sí.

—Papá, ¡qué cosa más absurda! Nos estás engañando, ¿cómo va a haber un juego de las preguntas porque sí?

En ese momento el agua le llegaba ya a mi padre casi a los hombros. Allí, a lo lejos, un barco que pasaba hizo sonar su sirena y yo pensé que tal vez iba al sitio ese donde vivieron el señor de los hombros anchos y su maestro, el que sólo preguntaba, y quise imaginarme cómo eran. Pero mi padre me interrumpió para explicar qué quería decir lo de porque sí.

—Voy a aclararlo un poco. Al juego de las preguntas porque sí también le podemos llamar el juego de la última pregunta.

—¿De la última pregunta? Cada vez lo pones más difícil.

—No tan difícil. Si te preguntas algo, yo te puedo preguntar por qué me lo preguntas. Vamos a poner un ejemplo. Si tú me pides que te diga qué película ponen esta tarde en el cine, seguro que es porque tienes ganas de que vayamos, ¿no?

—Pues, sí, lo más probable es que ese sea el motivo de mi pregunta.

—Pero si yo te pregunto por qué quieres ir al cine, ¿me puedes responder todavía algo? A ver, decidme...

—Bueno, pues porque estamos aburridas, porque una amiga me ha dicho que vaya a ver esa peli, yo qué sé...

—Bueno, de acuerdo. Estás aburrida, y eso puede ser porque te has cansado de la playa y ya tienes bastante con esta mañana, porque no te apetece que vayamos a pasear, porque te has leído ya el libro que tenías para las vacaciones, porque habías quedado con tus amigas y te dicen que no pueden, porque se te ha estropeado la bici y yo no te la arreglo, y todo eso, ¿vale?

—Sí, puede valer.

—O sea, que yo te puedo preguntar siempre nuevas cosas, pero llegará un momento en que yo ya no te pueda hacer más preguntas. Por ejemplo te puedo preguntar qué es estar aburrida o por qué se aburre uno. ¿No? Y tú al final me dirás, pues que porque sí, que no lo sabes. Bueno ahí hemos llegado a la última pregunta. Podéis jugar vosotras y hacer la prueba con lo que les parezca. Y esa pregunta consiste en que con ella nunca empieza el juego de verdad, precisamente allí donde uno no sabe qué responder, donde uno reconoce que no sabe.

—Pero esas preguntas que dices no tienen respuesta. Si son las últimas... O sea que ese juego se acaba cuando se empieza... Cada vez me parece más raro.

—Pues eso es sólo lo que parece. Tú me haces una pregunta que es la última porque si yo te pregunto por qué me la haces ya no hay ningún motivo: es porque sí. ¿A qué hay muchas veces que os hacéis preguntas como esas? Por ejemplo, al mirar las estrellas o al atardecer... Más allá de eso parece que no se puede ir. Pero desde que haces esa pregunta todo cambia. No puedes decir por qué te haces esa pregunta, simplemente estás admirado y la haces, y en ese sentido es la última, no cabe ir ya detrás de ella, es porque sí, pero a partir de ella se pueden hacer muchas otras.

—Pues no lo entiendo, y además ya me canso... —dijo Lucía.

—Y yo también. Ni siquiera me has contestado a lo primero de todo y estamos en un lío, como en un laberinto —añadió Clara.

En ese momento el mar ya le llegaba a mi padre al cuello y se levantó de un salto.

—Bueno, pues si se cansan —dijo— lo dejamos aquí. A este juego hay que jugar poco a poco.

Entonces nos cogió a las dos de la mano y los tres nos fuimos contra las olas, que eran enormes y venían tan rápido que no nos daban tiempo a saltarlas. Fue muy divertido. Nos estuvimos bañando mucho rato, saltando una y otra vez contra las olas, que venían bien altas y nos volteaban. Aunque la verdad es que tragué mucha agua una de las veces y me tuve que salir. Estaba muy contenta. No sabía por qué. Papá estaba todavía en el mar con Lucía y me acordé de lo que habíamos hablado. Sólo porque sí.

CAPÍTULO 2

LECTURA Y CULTURA SIN ECOÍSMOS
BIBLIOTECA
www.lecturasinegoismo.com

En el puerto con el general arjé

Por la tarde, Lucía y yo hemos estado leyendo un rato mientras nuestro padre dormía la siesta. El perro de al lado no paraba de ladrar y como me aburría el libro me puse a pensar en el juego de las preguntas porque sí. La verdad es que no sabía por dónde empezar, porque a mí lo único que se me ocurría era imaginarme al señor de los hombros y a su amigo mirando todo el rato las estrellas y el mar y me parecían unos sosos, haciendo todo el rato preguntas porque sí. Estaba claro que papá no nos había explicado bien el juego porque yo no conseguía jugar.

—Lucía, hazme una pregunta porque sí.

Pero Lucía estaba muy entretenida con su cuento y sólo hizo una mueca y movió la cabeza para decirme que no tenía ganas.

El perro se había callado y yo, como no sabía qué hacer, me quedé dormida y tuve un sueño: era sobre una niña como nosotras que se había subido a un barco siguiendo a su perrito. Cuando se dio cuenta, el barco había salido y estaba ya en el mar, pero enseguida encontró a otra niña amiga que le explicó que todos los días pasaba lo mismo, que ese barco estaba lleno de niños como ella y que en realidad ese barco era el barco de las preguntas porque sí, que no se tenía que preocupar de nada. Pero la niña estaba preocupada, porque su madre la echaría de menos y la reñiría.

—Ah, no, por eso si que no tienes que tener miedo. Cuando los niños se montan en este barco, sus padres y su familia, y los amigos que se quedan en tierra se quedan dormidos y no se enteran de nada, y sólo se despiertan cuando el barco regresa.

—Pero ¿y qué pasa si tardo mucho en volver? ¿Y dónde va un barco tan raro?

—Bueno, es que este barco no va a ninguna parte y el tiempo no pasa para él.

—Pues no entiendo nada.

Eso fue lo último que recuerdo y cuando desperté me puse a pensar por qué se me había ocurrido una cosa tan extraña. Yo creo que tenía que ver con lo que había contado papá por la mañana y con el barco ese que había visto en la playa.

Menos mal que Lucía dejó su cuento y nos pusimos las dos a jugar hasta que mi padre se despertó de su siesta. Pasamos una tarde muy bonita. Habíamos quedado con los vecinos, los del perro que no paraba de ladrar, y nos fuimos todos a la feria, porque la ciudad estaba de fiesta. Papá nos compró una pulsera con nuestro nombre y después nos fuimos a cenar al puerto. Allí vi otro barco que se parecía mucho al del cuento de mi sueño y volví a acordarme del juego de la filosofía.

Yo quería empezar a jugar de verdad y se lo dije a nuestro padre.

—Oye, esta mañana en la playa nos prometiste que terminarías de enseñarnos a jugar al juego de las preguntas.

—¡Ah! Es verdad. Bueno, ¿a ver qué hora es? Está bien, tenemos todavía un rato. Mira, este

juego parece muy fácil, pero la verdad es que esta mañana las engañé un poco. Porque para jugar a él no basta con hacer preguntas sin más. Hay muchas preguntas porque sí, pero no todas son igual de buenas. En realidad ese juego empezó hace mucho tiempo y para poder jugar bien y disfrutar hay que conocer algunas de esas preguntas, y sobre todo las primeras jugadas que se hicieron.

Mi hermana Lucía, que es muy lista, le dijo enseguida:

—Pero, entonces, no es que nos hayas engañado un poco, es que nosotras no podemos jugar solas a ese juego.

—Bueno en parte sí y en parte no. Jugar, lo que se dice jugar, eso se puede hacer, pero para disfrutarlo y pasarlo bien con él hay que aprender algunas cosas más. ¿Recordáis de lo que les decía en la playa sobre que había una pregunta que no permitía seguir haciendo ninguna otra...?

Las dos respondimos que sí a la vez.

—Bueno, pues esa es la primera jugada del juego.

Y entonces papá nos dijo que pensáramos qué pregunta podía ser esa.

Lucía dijo que la pregunta era: ¿por qué nos aburríamos cuando nos aburríamos? Yo, que por qué nos teníamos que hacer preguntas.

—Las dos están muy bien, pero por ahí no creo que consigamos avanzar. Les voy a decir ahora la segunda regla del juego. No basta con que la pregunta sea porque sí y sea la última, en cuanto a que más allá no se puede preguntar. En realidad hay muchas preguntas porque sí que no permiten jugar. Por ejemplo, tú, Lucía, eres rubia, si yo te pregunto por qué, me puedes responder porque lo era tu abuela, y entonces yo te puedo preguntar a su vez por qué lo era tu abuela y así podemos seguir avanzando hasta no se sabe dónde y finalmente podemos decir por que sí y hacer una última pregunta. Pero eso no nos permite jugar. Como esa forma de responder no vale, yo te puedo explicar que eres rubia porque hay una cosa que se llama la genética, es decir, una especie de información química que hace que cada uno seamos como somos. Pero, si te das cuenta, ahora ya no hablamos sólo de ti y de tu pelo, sino del color del pelo en general, de aquello de lo que están hechas las personas, etc...

O sea, que para jugar al juego tenemos que buscar la pregunta más general posible y que cumpla con la primera regla, es decir, que sea porque sí y detrás de ella no haya ya ninguna otra.

—Pero, papá —le dije yo—, no has respondido a lo que yo te preguntaba: ¿por qué hay que hacerse preguntas?, ni tampoco a lo que te preguntaba Lucía: ¿por qué nos aburrimos?

—Mira, antes de seguir con el juego, les demostraré que esas dos preguntas son muy fáciles. ¿Se están aburriendo ahora?

—No —respondimos las dos.

—Bueno, pues ya está respondido. Nos aburrimos cuando no jugamos al juego de las preguntas, y jugamos a las preguntas y preguntamos porque no nos gusta aburrirnos, porque tenemos curiosidad. O sea, que es inevitable jugar a este juego y es un juego que no se termina nunca. Pero ahora vuelvo a la segunda regla: se trata de preguntas que sean generales.

—¿Pero qué quieres decir con eso? ¿Hablas de preguntas que manden a otras como un general a los soldados? No lo entiendo.

—Pues yo creo que lo entiendes muy bien, porque justamente es eso. Como este juego no lo hemos empezado nosotros, os voy a contar la primera jugada que se hizo cuando alguien empezó a jugar a él, hace ahora mucho tiempo. Imaginaros un ejército, como decía Lucía. Si en vez de soldados se tratara de preguntas, lo que nosotros tendríamos que hacer es buscar al general, es decir, al que manda a todos. Normalmente suele destacar porque está vestido de una determinada forma o porque todos lo miran a él, y es el más importante. La primera jugada del juego era localizarle. Le llamaron *arjé*, porque en el idioma en que se empezó a jugar *arjé* es el que manda, aunque también hoy se le llama principio. O sea que la primera jugada era localizar al jefe de todas las preguntas, al *arjé*, al principio que podía explicar a todas las otras. Y se van a sorprender porque una de las cosas más divertidas de este juego es que una vez hecha la pregunta, luego en la respuesta no hay mucho acuerdo y entonces la cosa se pone emocionante porque hay que explicar por qué para unos el general que buscamos consiste en una cosa y por qué para otros consiste en otra, y así.

—Vale, eso lo he entendido. Pero dinos quién fue el general ese, el *arjé*, o cómo se llame.

—Es que fueron muchos. Mirad a vuestro alrededor y a vosotras mismas. ¿Qué tenéis en común con los árboles, con el mar, con el barco que Clara no para de mirar, con las montañas que ahora no vemos, con las gaviotas que están al acecho de los pescados y de los restos de los barcos?

Lucía y yo nos miramos sin saber muy bien qué decir. Vaya una pregunta más rara. Yo la verdad que empezaba a tener sueño y en cuanto papá me vio bostezar no esperó más.

—A ver, si queréis otro día seguimos —dijo mientras llamaba al camarero y sacaba la billetera para pagar— porque ya sabéis que este juego es para jugar a él poco a poco. Además mañana tenemos una excursión y hay que madrugar. Es tardísimo.

CAPÍTULO 3

En el coche jugando con los colores, el agua y el aire

En el coche me estuve pensando en mi barco mientras la pobre Lucía se iba quedando dormida. Yo también debí dormirme, porque sólo recuerdo haberme despertado al día siguiente. Hacía una mañana preciosa y teníamos por delante una excursión a la montaña con los vecinos. Papá nos tenía preparado el desayuno en la cocina, pero hubo que esperar un rato a que Lucía se levantara. Siempre pasa lo mismo con Lucía. Yo me levanto antes y me toca esperarla, porque le cuesta mucho despertar. Ya en el coche nos pusimos a discutir por el lado en el que se sentaba cada una, porque el sol daba ya fuerte.

—¿Pero no veis que es una tontería? —decía papá—. El sol va a ir cambiando de sitio al movernos con el coche.

De todas formas puso un parasol y al final tuve que ceder yo, por lo que estuve un poco enfurruñada

mientras íbamos acercándonos a la montaña. Papá decía que habíamos estado allí en esa montaña de pequeñas, pero yo no me acordaba. Decía también que se habían llevado un susto conmigo y con los primos porque me caí y me di con una piedra, por lo que tengo una señal, una pequeña cicatriz encima del ojo derecho. Y eso es verdad, pero yo no me acuerdo, aunque en casa de mamá tenemos una foto con los primos al lado de una fuente, toda rodeada de árboles, que es de ese día. Y sí que éramos mucho más pequeñas.

Esta vez fue Lucía la que propuso jugar al juego de la filosofía.

—Papá —dijo—, porque no nos cuentas la primera jugada esa, la del general *arjé*. ¿Tiene que ver con una guerra o algo así?

—Con una guerra no exactamente —contestó mi padre—, porque en un guerra pasan cosas terribles, ya sabéis, se enfadan unos con otros y acaban peleando y se hacen daño, en cambio aquí, en este juego, lo que importa es que cada uno defienda su jugada con las palabras, sin pelear. Aunque desde luego hay opiniones diferentes.

—Pero lo que yo quiero saber es quién era ese general y qué es lo que hizo —insistió Lucía.

—En realidad ese general fueron varios. Si queréis jugamos a las adivinanzas, a ver si sois capaces de adivinar los nombres de los generales.

—Vale, pero danos pistas.

—La primera y más importante ya la recordáis, ¿no? ¿De qué hablábamos anoche al final de la cena? ¿Quién era el *arjé*?

—Pues el general de todas las preguntas ¿no? —respondí yo.

—Eso es lo que yo les conté. Íbamos de pregunta en pregunta hasta que llegábamos a la última, es decir, a esa pregunta que envolvía a todas y en la que todas estaban contenidas, por eso era general. Claro que esa pregunta era la pregunta por el general, pero una vez que le tenemos a él, entonces ese general ya no es una pregunta sino una respuesta.

—Pero entonces otra vez nos has hecho trampa, porque el general *arjé* no es una pregunta sino una respuesta —repuse yo.

—En parte sí y en parte no. Vamos a ver, una vez que tenemos la última pregunta, la general, hay que dar una respuesta, porque sino el juego se acaba. Luego, cuando tengamos esa primera respuesta, si nos gusta, podemos seguir haciendo otras nuevas. Yo anoche les pedí que buscarais lo que teníais en común con todas las cosas. Pero hoy lo voy a decir de otra manera. Por ejemplo, el hecho de que yo haga una pregunta depende de mí. ¿Y yo de quién dependo? Pues de mis padres, y ellos de mi abuelos, y así. Pues bien, el general en cuestión es la respuesta a la pregunta de qué depende todo, porque cualquier pregunta que se haga depende de eso. ¿De qué creéis vosotros que vienen todas las cosas? Se lo voy a plantear todavía de otra manera ¿de qué están hechas todas las cosas?

—Eso es muy difícil...

—Bueno, pero tenéis que intentarlo, porque este juego es así, necesita algo de esfuerzo... sólo un poco. Sin esfuerzo no hay nada que merezca la pena.

—Yo creo que todo está hecho de color —respondió Lucía.

Yo me eché a reír, pero Lucía insistió en que todo tenía colores y que eso no se podía negar.

—Pues el agua no tiene color —respondí.

—Eso es en parte verdad —intervino papá—, os voy a poner un ejemplo. Cuando pintáis con acuarelas y mezcláis colores, todos los colores se mezclan en el agua. Lucía tiene razón en una cosa, en que todo parece tener un color, pero en este ejemplo ese color procede de la mezcla en el agua más o menos, luego el agua sería algo así como aquello de lo que proceden todos los colores, sin ser ella misma un color. Si todos dependen del agua, el agua sería como su *arjé:* no es ningún color pero todos se forman a partir de ella. Lo curioso es que en este ejemplo de los colores y el agua entre las dos habéis acertado con el primer general: el primer general *arjé* del que se pensó que todas las cosas procedían, y no sólo los colores, fue el general agua. El que pensó que el agua era el principio fue un sabio llamado Tales de Mileto.

—Pero, papá tampoco el aire tiene color...

—¡Vaya! Has vuelto a acertar, porque aunque cueste creerlo ese fue el segundo general *arjé*. Otro

sabio llamado Anaxímenes hizo la misma observación que acaba de hacer Lucía y dijo que el principio del que todo procedía era el aire. Creo que este juego se les da muy bien. Ahora tenemos dos respuestas a la pregunta por el general *arjé*. Decíamos que en este juego se trataba de hacer nuevas preguntas. Tenemos el agua y el aire como el lugar del que todo procede. Si queremos seguir jugando tenemos que saber hacer una nueva pregunta. En realidad en este juego las preguntas son casi más importantes que las respuestas.

La verdad es que a mí todo esto me empezaba a parecer muy difícil. La carretera tenía cada vez más curvas y me estaba mareando. Paramos un rato. Papá había vuelto a fumar y aprovechó para encender un cigarro mientras nosotras dos recogíamos flores al borde del camino. Las había de todos los colores, y yo al arrancarlas pensaba que era verdad, que todas las flores, fuera cual fuese su color, necesitaban de aire y de agua para poder crecer. El juego ese no decía tantas tonterías. Pero no se me ocurría la nueva pregunta. Además si las dos cosas eran tan importantes, el agua y el aire, entonces yo no entendía cómo se podía solucionar eso. ¿Cuál sería la nueva pregunta?

Cuando volvimos al coche ya ninguno quiso volver a jugar. Lucía se cogió uno de sus cuentos y yo estuve mirando el paisaje, con las montañas al fondo, que a pesar de que era verano tenían todavía un poquito de nieve arriba en la cumbre. Me acordaba de otra excursión en que estuvimos todos en la nieve, con Pablito, un amigo, y de un muñeco de nieve que hicimos una vez en el Retiro, en Madrid, y también de un día de unas navidades en las que nevó muchísimo y nos fuimos con papá y con los primos a jugar con los trineos en una laderita que había cerca de casa.

El viaje duró todavía un poco hasta que subimos muy cerca de la cumbre nevada. Se hacía muy extraño ver esos restos de nieve cuando el día anterior nos habíamos estado bañando en la playa. Cada uno tomó su mochila y empezamos a caminar sendero arriba entre los pinsapos, porque estábamos en bosque de pinsapos. A la sombra no hacía nada de calor.

CAPÍTULO 4

Los pinsapos y el apeiron

No habíamos caminado ni un cuarto de hora y, como Lucía y yo empezábamos a quejarnos, papá nos propuso retomar el juego.

—¿Se acuerdan de que teníamos que buscar una nueva pregunta? Teníamos el aire y el agua, había que decidirse por uno de los dos como general *arjé*. ¿Cómo creéis que podemos decidirnos?

A mí ese momento me parecía imposible y estaba a punto de decirle a mi padre que ese juego no era para niños, que era demasiado complicado.

Pero a Lucía se le ocurrió enseguida una respuesta.

—Mirad, yo creo que si ni el agua ni el aire tienen color y se eligió a los dos como principio, se me ocurre que la pregunta tiene que ser ahora por

algo que tampoco tenga color y que no sea ni aire ni agua. ¿Lo blanco es color?

—Esa pregunta puede valer para seguir jugando —respondió mi padre—, porque lo blanco es aquello que parece no tener ningún color y sobre lo que surgen todos los colores. Es decir, que lo que buscamos es algo que sea como lo blanco frente a los demás colores, pero no sólo frente a los colores, sino frente todas las cosas. ¿Hay algo así?

—¿Frente a todas las cosas? —preguntó Lucía.

—Sí, el general *arjé* es general porque lo es de todas las cosas, ¿recordáis?

Las dos respondimos que sí.

Mi padre continuó.

—Bueno, ahora viene algo difícil, seguramente el momento más difícil de este juego. Si comprendéis esta jugada entonces ya sabéis jugar y podéis jugar todo lo que queráis.

Dejamos de caminar y nos sentamos al pie de un enorme pinsapo. Papá empezó a explicarnos esa nueva jugada, yo creo que la tercera.

—Mirad, cuando nosotros miramos las cosas, eso que llamamos las cosas, lo que vemos son muchas diferencias, no sólo de colores, sino también de formas, de tamaños. Fijaros por un momento en este enorme pinsapo bajo el que estamos, tiene muchas hojas que se diferencian de las ramas, y éstas del tronco, y en el tronco vemos diferencias en la corteza y así, y luego vemos que hay otros pinsapos porque estamos en un pinsapar, pero a pesar de ello hay también cedros y abetos, en el suelo vemos muchas plantas diferentes, que distinguimos no sólo por los colores, Lucía, sino por otras muchas cosas. Y luego además de las plantas vemos allí una procesión de hormigas, y en el aire descubrimos una mariposa que se cruza con un tábano y vemos atravesar el cielo un gorrión, y más alto vuela un halcón, y todos ellos están en el aire como las nubes, como la luna y el sol, y sabemos que hay estrellas aunque ahora no las podemos ver. Lo que nosotros buscamos es algo que nos permita entender todas esas maravillosas diferencias que hacen tan hermosa la naturaleza y la vida. La diferencia de colores que Lucía planteó nos ha servido durante un tiempo, pero ahora buscamos la diferencia en general. ¿Habéis pensado alguna vez que todo consiste en diferencias?

—Entonces —dije yo—, ¿la respuesta es la diferencia?

—Bueno, esa es una respuesta, pero no olvides que lo que nosotros buscamos es cómo hacer la siguiente pregunta.

—Ah, pues ya sé lo que es —le interrumpió Lucía—, lo que buscamos es algo como el agua o el aire a partir de la que se generaban todos los colores, pero ahora sobre las plantas, los planetas y todo eso, ¿no? O sea buscamos al general de las diferencias.

—Eso es, ¿cómo podemos llamar a un general como ese además del general de las diferencias?

—Pues no sé, di tú.

—Pensad un poco, tiene que ser algo que no sea diferencia y que haga posibles todas las diferencias, un poco como el color blanco... Algo así como la indiferencia, o sea lo indiferenciado. Cuando vosotros diferenciáis algo respecto de otra cosa, lo hacéis porque cada cosa tiene una figura, y cada figura se recorta con unos contornos. Cogemos una hoja de papel en blanco y al dibujar en ella hacemos

nacer cosas. En principio en la hoja en blanco todo era indiferente, pero de pronto con el primer trazo del lápiz aparecen diferencias: una cara es diferente de la casa y del sol que hemos dibujado, y también del perro. El blanco original era indiferencia y cada cosa depende del límite que la encierra, del trazo que hace que el dibujo de la cara sea cara, el de la casa casa, el del árbol árbol y así. Si tuviéramos una goma de borrar perfecta que no dejara rastro y la usáramos, ¿qué es lo que haríamos?

—Pues borrar las diferencias, borrar lo que tú llamas contornos.

—Y al hacerlo ¿qué obtendríamos?

—Pues otra vez la hoja en blanco.

—Muy bien, Lucía. Hubo otro sabio, un tal Anaximandro, que a eso lo llamó con un nombre muy raro para nosotros: el general *apeiron*. *Apeiron* significaba lo que no tiene diferencia o lo indiferenciado. Él pensaba que ese general o *arjé* era más importante que el aire o el agua, porque el aire y el agua no dejan de ser cosas, y por tanto tener diferencias entre sí. El aire y el agua se parecen al *apeiron* porque todo parece poder mezclarse con

ellos, pero el general *apeiron* es más perfecto en la función que le hemos dado de ser el origen de todo, porque de él surgen todas las diferencias y a él vuelven.

—Pero, papá, ese *apeiron* es como nada.

—Sí es algo, sólo que no es nada en particular. Ya sé que eso es difícil de entender, es lo que se llama una abstracción. El juego de la filosofía a veces puede parecer difícil precisamente por eso, porque funciona con abstracciones. Si comprendéis lo que es eso entonces ya podéis moveros muy a gusto por todas las jugadas. En realidad las abstracciones no son cosas tan complicadas, aunque la palabra suene especial y hasta un poco mal. Vosotras dos, por ejemplo, o yo mismo, somos en parte abstracciones. Tú, por ejemplo, Lucía eres Lucía, y tú Clara eres Clara, pero las dos sois niñas y como niñas sois abstracciones, porque la niña Clara y la niña Lucía son iguales solo como abstracciones. Hemos traído lo que tenéis las dos en común, lo hemos sacado de cada una y ahora decimos que las dos sois niñas. Y a mí me pasa lo mismo como hombre o como padre. Para vosotras soy el padre, pero hay otros muchos padres. Como vuestro padre soy yo, soy único, no soy abstracción, pero como padre, como

lo que tengo en común con otros que también lo son soy una abstracción. Abstraer significa *traer desde*, en este caso desde cada padre en particular único para cada hija, se crea un padre *abstracto* trayendo lo que todos tienen en común y que sin embargo es diferente. El *apeiron* es una abstracción de todas las cosas que como el agua o el aire o la hoja en blanco no tienen color y todo eso.

—Pero lo que no entiendo —salté yo enseguida— es para qué sirve todo esto.

—No sirve para nada. ¿No recordáis que es un juego? ¿Para qué sirven los juegos?

—Para pasarlo bien, para jugar.

—¿Y vosotras estáis ahora aburridas?

—¡Uff!, no sé... La verdad es que aburrida, lo que se dice aburrida, no me he sentido, pero sí cansada —dije yo.

El juego éste, cuando lo juegas parece que no pasa el tiempo por él, como en el barco que soñé, pero no tiene tantas emociones. A mí me recordaba un poco al ajedrez, al que mi padre me había

enseñado a jugar, y que me terminaba cansando también. Habíamos dejado el pinsapo y caminábamos en dirección a una pequeña pradera. Mientras extendíamos el mantel para comer y sacábamos las cosas de la mochila le dije a Papá que después de todo ese juego no me interesa tanto y que si todo el rato iba a ser así, pues que en fin...

—Bueno, sí que hay emociones, pero tenéis que tener paciencia, porque hasta ahora sólo estamos aprendiendo las reglas como pasa con todos los juegos. Pero lo vamos a dejar por el momento.

CAPÍTULO 5

La laguna de los estudiantes y el problema del cambio y de lo que no se mueve

Después de comer papá se tumbó a leer y Lucía y yo sí que estábamos aburridas de verdad. Como no sabíamos qué hacer estuvimos jugando a la comba, pero enseguida se nos quitaron las ganas. Lucía se puso luego a juntar ramas y cuando le pregunté que para qué, me dijo que para construir una cabaña con las ramas secas caídas y con piedras grandes. Yo la ayudé e hicimos dos habitaciones dentro de la cabaña, una para cada una y nos metimos dentro. Estuvimos allí un buen rato hablando de nuestras cosas, recordando a las profesoras del cole y a las amigas. También estuvimos pensando en mamá, en lo que estaría haciendo en ese momento.

El tiempo fue pasando, y papá nos dijo que había que recoger los restos de la comida y meterlos en bolsas para tirarlos en algún contenedor y no manchar el campo. El plan era llegar hasta la laguna de los estudiantes, que era una especie de pequeño lago

misterioso al que había que subir por un sendero muy difícil. No sabíamos si tendría agua, porque en verano se secaba. Los vecinos nos habían contado que en esa laguna habían desaparecido misteriosamente unos estudiantes hacía mucho tiempo atrás, y a Lucía y a mí nos daba un poco de miedo.

Enseguida estuvimos preparados y cada uno volvió a coger su mochila. Tuvimos suerte porque a los pocos minutos de caminar encontramos unos contenedores y pudimos deshacernos de la basura. Enseguida el camino empezó a hacerse cuesta arriba. En realidad íbamos siguiendo el cauce de un arroyo que apenas llevaba agua y que corría por un barranco, con laderas a cada lado. En una de las laderas, desparramadas y casi como colgadas, había unas cabras montesas que nos miraban sorprendidas. Nos quedamos un rato mirándonos con ellas. Algunas saltaban. Lucía se puso a gritarles y eso las asustó más. Luego les grité yo y al final salieron corriendo hacia lo más alto de la ladera hasta que desaparecieron todas menos una que no dejó de mirarnos, como si no se fiara de nosotros y estuviera ahí para avisar a las demás. Allí la dejamos y seguimos caminando. El camino se iba haciendo cada vez más difícil, porque a tramos estaba cortado y había que rodear subiendo por rocas muy resbaladizas.

Aunque nos costó una hora más, al final conseguimos llegar y allí estaba la laguna y la fuente de la que nacía. Debía ser mucho más grande en otra época que no fuera verano. Estábamos cansados y acalorados por la caminata y los tres nos refrescamos en la fuente. Había mucho silencio, salvo el ruido del agua al saltar. Nos habíamos sentado en una piedra justo al lado de donde salía el agua y nos quedamos mirando como caía hacia el lago.

—Si no estáis muy hartas les cuento una historia emocionante que tiene que ver con el juego. He estado pensando que eso de las abstracciones no les gustó nada, y que tal vez se los tendría que explicar mejor. Si en este juego hubiera puntos, por ejemplo, por el tipo de preguntas o de repuestas, entonces yo diría que ese Anaximandro, el del *apeiron*, fue de los que consiguió más puntos. A mí su jugada me gusta mucho y me parece muy importante, como les dije, pero yo creo que era un poco precipitada, sobre todo para que los niños puedan jugar a ello. Hubo otro filósofo que no estuvo de acuerdo y al que eso del *apeiron* le pareció tan extraño como a vosotras. Ese sabio estaba sentado como estamos los tres ahora, pero no en un manantial sino a la orilla de un río, y se le ocurrió algo que volvía a hacer el juego más entretenido y además lo hacía avanzar.

Seguro que de alguna forma eso ya lo habéis oído alguna vez, porque se los han contado en el cole o lo habéis leído en un libro. Se llamaba Heráclito.

—Pues a mí no me suena —dije.

—Ni a mí —añadió mi hermana.

—Tal vez su nombre no, pero seguro que sí eso de que uno no se puede bañar dos veces en el mismo río.

Eso sí que lo había oído yo, aunque Lucía dijo que no. Yo nunca lo había entendido del todo, pero además no veía qué tenía eso que ver con el juego de la filosofía.

—Pues tiene mucho que ver, porque eso es casi lo mismo que lo del *apeiron*, sólo que ahora explicado de otra manera. Ya veréis.

Papá se acercó a la fuente y metió las manos como para coger agua o como para lavárselas.

—Lo habéis visto, ¿no? Me he lavado las manos en la fuente del estudiante. Ahora voy a meter otra vez las manos en el agua.

Volvió a inclinarse hacia el manantial y tomó un poco de agua entre las manos que trajo hasta nosotras.

—Bueno, la fuente es la misma, pero yo no me he lavado las manos en la misma agua, porque el agua de la primera vez ya ha corrido hacia la laguna. Cuando digo que me he lavado las manos en la misma fuente es verdad, pero también es verdad que esa fuente ya no es la misma. La fuente es la misma, pero aquello en que la fuente consiste es siempre distinto. ¿Qué les parece?

Ni Lucía ni yo supimos qué responder. Las dos nos acercamos hasta el manantial y nos empapamos, mientras Papá protestaba porque nos mojábamos la ropa. Mientras nos secábamos nos explicó que ese Heráclito al ver el río que nunca era el mismo y era siempre el mismo se le ocurrió pensar que el general *arjé* era precisamente eso. Puesto que era siempre el mismo era el *arjé*, la fuente de la que todo procedía, como el *apeiron*, como la hoja en blanco, como el aire y el agua al que todo regresaba, pero como era siempre diferente, entonces el *arjé* consistía precisamente en que todo era movimiento y cambio.

—¿Se han fijado alguna vez en que todo está siempre cambiando, en que nada está quieto nunca?,

¿recordáis lo que hablábamos de las diferencias? Las diferencias se explican por el cambio, pero no son el cambio, por el movimiento, pero no son el movimiento. El agua del río es siempre diferente y por eso no podemos nunca bañarnos en el mismo río, pero el que el agua sea siempre diferente eso es lo único que no cambia.

—Eso lo entiendo —dijo Lucía—, pero tiene que haber cosas que no cambien. La luna, por ejemplo, siempre está ahí, y tú y yo y Clara..., y mamá.

—Tiene razón Lucía, papá —añadí yo—, ese Heráclito era un poco tramposo, porque cada cosa es lo que es por mucho que cambie, y eso que cada cosa es, eso no cambia. Tú eres nuestro padre, y ahora tienes el pelo más corto que el año pasado que tenías coleta, pero eras nuestro padre igual que ahora y todo así...

—Veamos, la verdad es que Heráclito se encontró con otro jugador, con otro filósofo, que opinaba distinto que él. Se llamaba Parménides y le dijo más o menos lo que vosotras dos me estáis diciendo a mí, lo que demuestra lo bien que jugáis al juego, porque habéis hecho la misma jugada que hizo él, que fue el siguiente jugador.

—¿Qué decía, lo de la coleta y eso?

—Bueno, más o menos lo mismo que tú, aunque a mí desde luego no me ha conocido ni con coleta ni sin ella.

—Ya...

—Decía que cada cosa es lo que es y que si todo fuera cambio nada sería, y como las cosas son, pues entonces nada cambia.

—Pero sí que cambian —respondió Lucía.

—Claro, ese es el problema —continuó papá—, Parménides incluso llegó a negar que nada se moviera. ¿No les han contado nunca lo de Aquiles y la tortuga? Es una historia que inventó un amigo de Parménides, un tal Zenón. Aquiles, como sabéis, es un personaje de un cuento muy antiguo llamado la «Ilíada». De él hay muchas historias que seguro que conocéis, porque era un héroe de una guerra muy famosa que es la guerra de Troya. Pero lo que nos importa a nosotros ahora es que era muy veloz como los atletas que corren en los juegos olímpicos. Bueno pues siendo tan veloz, lo que ese Zenón decía es que si la tortuga

saliera con ventaja y Aquiles la persiguiera nunca la alcanzaría.

—Pero eso es imposible.

—Lo que Zenón decía, más o menos, es que la distancia entre los dos, entre Aquiles y la tortuga, se podía siempre partir por la mitad, y que por mucho que se acercara, siempre habría una nueva mitad, así que Aquiles nunca alcanzaría a la tortuga.

—Pero eso es otra vez trampa. Yo no sé por qué, pero lo es —protesté yo.

—Puede ser —me respondió papá.

—O sea que en este juego valen las trampas —intervino Lucía— porque todo el rato parece que hay trampa. Pues vaya un juego que nos enseñas. Yo me acuerdo que te enfadaste un día conmigo porque decías que me había saltado una casilla en el parchís, y que hacer trampas era lo más feo que había...

—Y es verdad que es lo más feo que hay, Lucía. Pero estas trampas son distintas. Las podéis llamar así, pero ninguno de los dos, ni Parménides

ni Heráclito pretendían engañar. Lo que pueden parecer trampas es sólo que el saber es muy difícil, porque nada es lo que parece.

—¿Cómo que nada es lo que parece? Volvió a preguntar Lucía.

—Bueno, tal vez todo es lo que parece, o tal vez no. Pero una medicina, por ejemplo, puede parecer muy mala, porque sabe mal y todo eso, y sin embargo es buena. Pero ya hablaremos de ello. Si seguimos jugando, nos encontraremos con eso. Sólo que necesitamos todavía alguna jugada más.

En el cielo las nubes empezaron a juntarse como si fuera a haber una tormenta, y enseguida se oyó un trueno todavía lejano.

—Tenemos que buscar donde meternos —dijo papá— va a comenzar a llover enseguida, antes de que nos dé tiempo a regresar.

A mí me pareció que estaba un poco preocupado y las dos le hicimos caso enseguida. Nos colgamos las mochilas a la espalda en medio de nuevos truenos y de algún relámpago y volvimos por el sendero que nos había llevado hasta la fuente del

estudiante. Me dio pena despedirme así. Pero justo cuando empezaban a caer unas enormes gotas de lluvia papá me dijo que no me preocupara ahora por eso, que luego nos lo terminaba de contar.

—Papá, en el camino había una gruta —se acordó Lucía en medio de una lluvia que nos estaba empapando.

—Sí, Lucía, mi amor, yo también estaba pensando en ella. Tardaremos todavía unos minutos. Tenéis que tener mucho cuidado de no resbalar. Procurad no caminar por las piedras.

La tarde se había oscurecido y el ruido de la lluvia al caer era tremendo. Estábamos los tres un poco asustados. Enseguida vimos la entrada de la cueva, que estaba en medio de la ladera y daba un poco de miedo. Papa nos ayudó a subir y en poco tiempo llegamos hasta ella. Era una cueva bastante grande y se veían restos de que habían estado otras personas.

CAPÍTULO 6

Una noche en la cueva de las ideas

Nos instalamos en la entrada de la gruta y estuvimos mirando como caía la lluvia. Papá decía que se terminaría pronto y que nos daría tiempo a regresar al coche antes de que anocheciera, pero pasaban los minutos y la lluvia no dejaba de caer, cada vez con más fuerza, y el agua bajaba por los dos lados hacia el cauce que de pronto empezaba a crecer y a crecer.

Yo no quería decir nada, pero tenía un miedo enorme de que allí viviera algún animal. Lucía en cambio estaba muy emocionada y le decía a papá que por qué no mirábamos dentro a ver lo que había.

—Pero no ves que está todo oscuro —dije yo—, además es peligroso, porque podemos tropezar o caernos por algún agujero.

Mientras tanto nuestro padre había estado juntando unas ramas secas que alguien había dejado apiladas en una esquina muy cerca de la entrada. Las juntó todas, sacó su mechero y preparó una hoguera. Al principio parecía que el humo no nos iba a dejar respirar, y los tres nos apartamos un poco hasta que el fuego prendió en un tronco más grueso y era como si el humo si hubiera aprendido el camino, chocaba con el techo de la gruta y luego se desparramaba hasta salir a la lluvia.

La luz del fuego iluminaba la gruta que era más pequeña de lo que habíamos pensado.

—¿Qué les parece si la exploramos un poco? —nos dijo— y de su mochila sacó una linterna.

Yo al principio no reconocí esa linterna, pero al verla sí que la recordé. La habíamos comprado hacía un par de años en unas vacaciones. Lucía y yo nos habíamos peleado mucho por tenerla y de tanto jugar acabaron por gastarse las pilas. Pero yo no la había vuelto a ver desde entonces.

También ahora nos peleamos por llevarla y como no nos poníamos de acuerdo, al final, papá

decidió llevarla él mismo. Yo me agarré a su brazo, y Lucía no resultó tan valiente como parecía, porque enseguida se agarró a su pantalón.

Yo, como estaba enfadada por lo de la linterna, quise molestarla.

—Pues tenía razón el Parménides ese, porque nada es lo que parece. Tú te hacías la que no tenía miedo y no te separas de papá —dije.

—¡Bah!, no te pienso hacer caso —me respondió.

En ese momento por encima de nuestras cabezas se movió algo y las dos nos agarramos con fuerza a papá. Sólo era un murciélago.

La linterna iluminó el techo y vimos que estaba lleno de ellos. Afuera seguía lloviendo con fuerza, pero a medida que íbamos entrando en la cueva el ruido del agua se hacía más lejano. Algunos de los murciélagos se descolgaron de la roca y daban vueltas sobre nuestras cabezas.

Luego la linterna iluminó una pared donde había muchos nombres que otras personas habían

dejado. Estaba el nombre y la fecha y un corazón y cosas así.

—Papá, ilumina aquí, que yo también quiero escribir mi nombre —dijo Lucía mientras cogía un piedra.

Yo hice lo mismo y las dos nos pusimos a grabar nuestros nombres sobre la roca.

En otras paredes había más dibujos, y vimos también restos de alguien que no había sido muy considerado y había dejado una botella y un par de latas en una bolsa. Y justo allí se acababa la cueva. Yo no dejaba de tener un poco de miedo, pero me sentía más tranquila al saber que aparte de los murciélagos no parecía haber más animales ni nada. De todas maneras quería irme, pero afuera la lluvia seguía y además se estaba haciendo de noche.

—¿Tendremos que dormir en la cueva? —pregunté.

Nuestro padre dijo que sí, que no quedaba más remedio y que no nos preocupáramos, que era una aventura, que lo que teníamos que hacer era cenar

algo y luego entre todos preparábamos un lugar para dormir.

Volvimos a la hoguera y nosotras dos nos quedamos sentadas mirando el fuego, mientras papá salía afuera a buscar algún tronco para ponerlo a secar. Mirando las llamas volví a acordarme de la filosofía y pensé que eso que decía ese Heráclito pasaba también con el fuego, porque todo estaba cambiando todo el rato, como el agua del río. Luego, cuando terminó la cena, papá, mientras nos preparaba una cama con la manta y con su chaqueta, nos contó que eso que se me había ocurrido estaba muy bien porque el tal Heráclito había llamado fuego al *arjé*. Lucía dijo que yo lo había acertado por casualidad y papá contestó que no, que no era tan casual, que todo el mundo piensa lo mismo cuando mira las llamas y que por eso nos gusta tanto mirarlas, porque es como si miráramos un secreto. Después de decir eso los tres nos quedamos mirando en silencio ese secreto de las cosas. Se estaba realmente bien allí, mejor todavía que en la chimenea de casa en las tardes de invierno. Los murciélagos estaban como locos volando cerca de nuestras cabezas y eso era lo único que nos distraía. Yo ya no tenía miedo.

Lucía, sin dejar de mirar a las llamas, rompió de pronto el silencio.

—Cuéntanos más cosas del fuego. ¿Qué viene después? Habíamos quedado en que todo cambiaba o que todo no se movía. Eso no tiene solución, ¿no? ¿Se acaba aquí el juego? ¿Cómo se arregla lo de las trampas? ¿Quién hacía trampa de los dos, el *Uralito* ese o *Paquememires*?

—No, no se llaman así, se llaman Heráclito y Parménides, tonta —dije yo, que seguía algo enfadada por lo de la linterna.

—No importan tanto los nombres, Clara. Y además no está bien que te metas con tu hermana. De todas maneras si no estáis muy cansadas seguimos jugando, porque una cueva como esta es el mejor sitio para contar la siguiente jugada. O sea, Lucía, que el juego no se acaba. ¿Queréis que sigamos?

Las dos respondimos que sí.

—Bueno, pues entonces es el momento de repasar las jugadas que hemos hecho hasta ahora. Si recordáis bien todo empezó en la playa, y la

primera jugada era que se buscaba la última pregunta y sólo porque sí. De ahí pasamos al general *arjé*, en el puerto, que era el nuevo personaje que aparecía, pero luego resultó que eran varios, el agua, el fuego, hasta que comprendimos mediante nuevas preguntas que todos se podían convertir en aquello de lo que procedían todas las diferencias, eso era otro personaje con el nombre de *apeiron*, que supongo que no os gusta porque no es un nombre bonito.

—Pues no, suena fatal.

—Da igual. El caso es que esta tarde en la laguna del estudiante comprendimos que eso que yo había llamado una abstracción, ¿lo recordáis?, era algo tan sencillo como bañarse en un río que siempre era el mismo pero precisamente porque siempre era distinto. Eso parece trampa, y yo les dije que no lo era. También Parménides pensaba que era trampa, pero al pensar eso llegó a la conclusión de que Aquiles nunca podía alcanzar a la tortuga, lo que también parece una trampa. O sea que el juego nos ha llevado a una nueva pregunta: ¿cómo las cosas cambian y se mueven y son a la vez lo que son? Esa pregunta es muy importante y aunque no lo creáis es una de las primeras respuestas que se dio a esa

pregunta. Y tiene también que ver con una cueva, con la cueva de las ideas.

—¿Las ideas? ¿Qué ideas? Aquí no hay más que murciélagos.

—¿Se acuerdan de ese señor de las anchas espaldas del que hablé al principio del juego? Se llamaba Platón, y a ese se le ocurrió una solución a nuestro problema. Se inventó una cosa que se llama ideas...

—¡Pero cómo se va a inventar él las ideas! —protesté yo.

—Es una forma de hablar. Él, claro, no las inventó, pero creyó que en el juego de la filosofía se podía seguir introduciendo una nueva ficha a la que llamó ideas, que tienen algo que ver con lo que nosotros llamamos ideas, pero son un poco especiales. ¿Qué pensáis vosotras que es una idea?

—Pues algo que se te ocurre, como cuando no sabes qué hacer y dices: tengo una idea.

—Ya, pero las ideas de Platón no son eso. Tú antes decías, Clara, que aquí no había ideas y sólo murciélagos. ¿Por qué?

—Hombre, pues, porque las ideas no se ven.

—Exacto, eso es lo que pasaba también con las ideas de Platón. Pero tú dices que las ideas no se ven porque piensas que están en tu cabeza, mientras que Platón pensaba que estaban en otro sitio, en un sitio en el que nosotros hemos estado una vez y donde las hemos visto todas, como en una especie de país que hemos visitado hace mucho tiempo.

—Mira, papá, cada vez que avanzamos en este juego salen cosas más raras. Ahora que un país de las ideas... ¿Y además eso para qué sirve? No decías que tenía que ver con el lío ese del cambio de la tortuga y del Aquiles...

—Claro que tiene que ver, como que en el país de las ideas nada cambia. Precisamente en eso consisten las ideas, en que no cambian como quería Parménides y su amigo Zenón. Pero entonces no resuelven nada, porque lo que pasa es que en ese país no puede haber fuego ni ríos como nosotros los vemos en nuestro mundo, mientras que en la tierra donde nosotros vivimos el problema sigue sin resolverse.

—Eso no puede ser —replicó Lucía— porque ese país por muy lejano y raro que sea tiene que

estar incluido en el juego. ¿No era un juego que lo incluía todo, el sol, la luna y las estrellas?

—En realidad es así. Ese país, como nosotros le hemos llamado, el «mundo de las ideas», como le llamaba Platón, está incluido en el juego. Sólo que ahora hay como dos mundos. El nuestro, donde vivimos, y el otro. Todo lo que vemos aquí es en realidad una especie de copia del otro, del de las ideas.

—Y entonces el *arjé*, el que sea el *arjé*, ¿lo es de los dos mundos? Por ejemplo: ¿el movimiento lo hay en los dos mundos, y todo eso?

—No es que ahora ya no hay *arjé*, o más bien el *arjé* ha cambiado su nombre y ahora pasa a llamarse ideas. Las ideas explican ya todo, son el *arjé*. Ellas no se mueven, lo que se mueve y lo que cambia son sus copias imperfectas aquí en nuestro mundo.

—O sea como si lo que decía el Heráclito ocurriera en nuestro mundo aquí, y lo que decía el otro ocurriera en el mundo de las ideas.

—Eso es, es como si Platón buscara la solución de esa forma. Las cosas son como son en el mundo de las ideas y aquí sólo vemos sus apariencias. Él

puso el ejemplo de una cueva como ésta. Nosotros estamos en la cueva y de las ideas sólo vemos las sombras en el interior de la cueva. Lo explicó de ese modo para decirnos que nuestro mundo es muy imperfecto y que por eso no entendemos muchas cosas, porque las cosas son en realidad como están ahí fuera de la cueva. Para conocer y saber de verdad tendríamos que salir de la cueva y ver la luz.

—Pero ese señor entonces era muy triste. Todo lo veía como oscuro y así...

—Bueno, en realidad eso de la cueva de las ideas era como un cuento. Él lo que quería decir es que las cosas sólo podían entenderse si no nos fiábamos mucho de lo primero que nos parecía, si hacíamos el esfuerzo por llegar a la cosas verdaderas. Aquí el juego se convierte en el juego de conocer, y conocer es ver las ideas de lo que aquí son copias.

—Pues mira, papá, sabes lo que te digo, que este juego ya empieza a no gustarme nada. Es que no me lo paso bien, y además no sé qué se puede hacer con las ideas. A ver, por ejemplo, si yo veo la linterna o tu mochila, ¿qué pasa, acaso no las conozco? ¿Y entonces tengo que ir a no sé qué mundo para conocerlas? Pues vaya tontería...

—Dicho así, la verdad que parece una tontería, pero en realidad eso de las ideas es más profundo de lo que puede parecer. Es una manera muy simple de volver a explicar otra vez eso que dije que era tan importante para este juego.

—¿Cuál?

—Pues lo de la abstracción. Mira, vamos a usar el ejemplo de la linterna y el de la mochila. Tú cuando ves una linterna, esta linterna, dices eso es una linterna como acabas de hacer ahora, ¿no es cierto?

—Sí, pero no entiendo que tiene eso que ver.

—Pues muy sencillo, para que tú puedas reconocer un objeto como ese, que sabes que es una linterna, tienes que haber visto otras linternas y saber qué son. Cada linterna es distinta, las hay de todos los tamaños, colores y formas, pero lo que todas tienen en común es lo que no cambia en la linterna, lo que hace que sea linterna. Si tú sólo vieras los colores, las formas, los tamaños y no pudieras unir todo eso en algo que es la linterna no podrías reconocer las cosas, te daría igual la linterna o la mochila. Luego conocer es como descubrir la idea de la linterna.

—Pero la linterna está aquí en la cueva y no en el mundo ese de las ideas.

—De acuerdo, por eso te digo que es como un cuento que sirve para entender qué son los conceptos de las cosas y en qué consiste conocerlas y reconocerlas. Las ideas son como los conceptos de las cosas. Sólo si tienes la idea o el concepto de una cosa puedes saber que esa cosa es lo que es. Por eso en su cuento Platón pensaba que nosotros habíamos estado todos alguna vez en ese mundo de las ideas y que al venir a éste pues hemos olvidado las cosas y las vamos recordando a medida que van apareciendo distintas linternas, mochilas, etc.

—¿Pero entonces conocer es ver mochilas y linternas?

—No, se supone que conocer es saber decir lo que es cada cosa, tener la idea de cada cosa. Con las linternas y las mochilas eso es bastante fácil, pero en el mundo hay muchas cosas más complicadas. Lo que él quería decir es que el juego de la filosofía y el de conocer eran la misma cosa y consiste en reunir el mayor número de ideas posibles.

—¿Pero entonces el juego ya no consiste en hacer preguntas?

—Lo que pasa es que cuando preguntas por las cosas, si la pregunta está bien hecha, acabas llegando al mundo de las ideas, y más allá de ellas no cabe ya hacer otra pregunta. El filósofo es para Platón una especie de coleccionista de ideas...

Luego papá siguió explicando más cosas de ese Platón, nos dijo que en realidad a él lo que le interesaba era que la gente viviera feliz y que él pensaba que lo de las ideas ayudaba a eso, porque si uno veía las ideas sabía cómo tenía que vivir y cómo se tenían que gobernar las ciudades para alcanzar la felicidad de cada uno y la de todos. Yo creo que ni Lucía ni yo lo entendimos bien, pero él nos dijo que no importaba, que eso era como un nuevo juego, que llamó el juego de la ética y que era otro juego dentro del juego de la filosofía, y nos prometió contarnos otro día cómo se jugaba a ese juego.

Después no sé qué seguimos hablando porque me quedé dormida. De lo que sí me acuerdo es de un sueño muy extraño que tuve donde viajaba al mundo de las ideas, a través de una puerta de mi

cuarto donde había un cartel que decía «mundo de las ideas». Era un sitio muy grande y con mucha luz y no paraban de llegar personas que venían a buscar su idea. Cuando yo entré me preguntaron qué idea era la que buscaba y como yo no había ido en busca de ninguna idea pues respondí lo primero que se me ocurrió.

—Pues no lo sé, yo sólo venía de visita...

El señor que estaba en la entrada me miró con cara muy extrañada y yo enseguida me acordé de los objetos de mi habitación y dije que venía a buscar la idea de mis patines, los que me habían regalado por mi cumpleaños. El señor lo anotó y se puso a buscar en unas estanterías como de un gran almacén. Al rato volvió y me dijo que eso no estaba, que volviera a mi mundo a comprobar si existía tal cosa. Y entonces yo volví a mi habitación y estuve dando vueltas, pero mis patines no aparecían. En ese momento hice una lista con muchos objetos, las muñecas, otros juegos, mis peluches de cuando era niña, etc., y abrí otra vez la puerta del mundo de las ideas y me presenté delante de ese señor para enseñarle mi lista. Él la tomó y se fue con ella hasta las estanterías, y después de un rato muy largo volvió para decirme que no encontraba nada de lo

que yo había escrito, que comprobara si esas cosas realmente existían, porque él sólo podía darme cosas que existieran. Yo cogí mi lista y volví a abrir la puerta de la habitación y para mi sorpresa todo lo que había apuntado ya no estaba allí. Volví a anotar otros objetos que quedaban y me volvió a pasar lo mismo, que el señor ese me decía que no lo encontraba, y luego cuando yo regresaba a la habitación pues la encontraba vacía.

Entonces en uno de los viajes me encontré a un señor que decía ser Platón y me dijo que yo no encontraba nada porque al no existir ideas de esas cosas, yo no podía recordarlas ni verlas y entonces tampoco conocerlas. Yo le respondí que a mí me daba igual conocerlas, que lo que quería era jugar con mis juguetes... Recuerdo que me desperté muy confundida, porque se me había olvidado que estaba en la gruta. Vi los restos del fuego y a mi hermana Lucía que dormía junto a mí. La gruta estaba muy iluminada porque se había hecho de día y el sol entraba hasta muy cerca de nosotros. Papá estaba recogiendo todo y preparándolo para irnos. Por lo visto habíamos dormido un montón de horas y papá nos había dejado porque estábamos muy cansadas de todo el paseo del día anterior y de la tormenta. Cuando se despertó Lucía desayunamos

unos bollos y un zumo que todavía nos quedaba y que compartimos las dos. Y enseguida nos pusimos en camino.

El camino de vuelta hasta el coche se nos hizo muy corto. Volvimos a ver a algunas de las cabras y ya en el coche estuvimos cantando las mismas canciones que cantábamos siempre cuando viajábamos. Yo me acordaba mucho de mamá y me daba un poco de pena que no estuviera con nosotros, pero la vería en pocos días porque las vacaciones con nuestro padre se acababan ya. Cuando llegamos a casa, Lucía y yo nos fuimos a la piscina, mientras nuestro padre preparaba el equipaje y las cosas para el viaje de vuelta a Madrid.

CAPÍTULO 7

De vuelta a Madrid y una señora llamada sustancia

El viaje de la playa a Madrid es muy largo. Normalmente salimos muy temprano y pasamos la mayor parte dormidas y luego solemos parar en alguna cafetería al borde de la autopista. Lo peor viene a partir de ahí, porque estamos las dos despiertas pero aburridas en el coche y terminamos peleando. Además yo suelo marearme en casi todos los viajes, y eso aunque como chicles. Muchas veces hemos jugado a palabras encadenadas o al veo-veo, otras a recitar poesías, y cuando nos cansamos, nos ponemos cada una a mirar el paisaje y a recordar cosas de las vacaciones o del colegio. Yo tenía un poco de tristeza de que se terminaran las vacaciones, pero también tenía muchas ganas de ver a mis amigas otra vez y de conocer a la nueva profesora que me tocaría en este curso. En eso estaba pensando cuando me acordé otra vez de lo que decía Heráclito sobre el movimiento. Se me ocurrió que ese Heráclito, por muy raro que

fuera su nombre, pues tenía razón en eso, porque yo miraba a través de la ventanilla y todo cambiaba todo el rato, y pensaba en todas las profesoras que había tenido y también me daba cuenta de que cada año era diferente y, sin embargo, siempre había profesoras y paisajes. En cambio no entendía del todo lo de las ideas. De todas formas estaba muy intrigada de cómo terminaba el juego, de cuál podía ser la siguiente jugada y me acordé de la puerta de mi sueño, esa que me permitía ir de la habitación al mundo de las ideas y luego volver y eso, le pregunté a mi padre.

—Papá, la otra noche en la cueva tuve un sueño en el que en mi cuarto de la casa de mamá había una puerta donde ponía «mundo de las ideas» y yo entraba y salía. En el cuento de Platón ¿cómo es que se viajaba hasta el mundo de las ideas?

—Ah, en ese cuento —respondió— la forma de llegar a las ideas era precisamente la filosofía, el juego de la filosofía, el juego de las preguntas...

—Entonces —le interrumpió Lucía—, ¿es como si nosotros lleváramos varios días viajando a ese mundo?

—Se podría decir así. Lo que pasa es que ya les dije que ese mundo de las ideas es sólo como una fábula para explicar cómo conocemos las cosas. Eso que es la abstracción, tan importante, Platón lo contó de esa manera para que todos pudieran entenderle, pero en realidad ese mundo no existe. Lo único que existe es lo que vemos, el coche, los olivos ahí fuera, nosotros mismos.

—Pero entonces las abstracciones esas, o sea, las ideas, ¿dónde están? —pregunté yo.

—Pues en las cosas, o mejor no están en las cosas sino en nosotros mismos y en las cosas...

—Otra vez nos estás liando —volvió a interrumpir Lucía.

—¿Por qué?

—Pues porque sean lo que sean esas abstracciones no pueden estar a la vez en las cosas y en nosotros. Además, si no existen esos dos mundos, entonces lo de Platón vuelve a ser una trampa.

—En parte sí que lo era, por eso hubo un señor después de él, un señor que había sido alumno de

él que inventó una nueva solución al problema e hizo una nueva jugada en el juego de la filosofía. Ese sabio se llamó Aristóteles.

—¿Una nueva pregunta? ¿Y qué pregunta fue?

—Vosotras ya sabéis mucho de cómo funciona este juego. ¿Qué les parece si les doy unos minutos y cada una propone cuál pudo ser esa nueva pregunta? Para acertar sólo tenéis que recordar cómo empezó el juego y recomponer un poco las dificultades del cuento de las ideas, es decir, de lo de Platón. ¿A ti por qué te parece una trampa?

—Porque tú mismo dices que no hay tal mundo de las ideas, y entonces seguimos sin saber si las cosas se mueven o son siempre las mismas, seguimos como al principio.

—No del todo. Si se han fijado, lo interesante de este juego es que en cada nueva pregunta se obtiene una respuesta que aunque no vale, porque, como vosotras mismas veis, enseguida parece tener algo de trampa, sin embargo, eso que parece trampa deja hacer una nueva pregunta. En el caso del cuento de las ideas lo interesante era que la idea era como aquello que no se movía dentro del cambio. La trampa está

en que eso que no se movía, o sea la idea, no puede estar en otro mundo. Luego está claro que la forma de seguir avanzando nos pide en el juego que sigamos usando esa nueva ficha que es la idea, pero sin el mundo de las ideas. ¿Adónde nos lleva eso?

Lo estuvimos pensando unos minutos como papá nos dijo. A mí no se me ocurría nada, pero en cambio Lucía al rato dijo:

—Ya lo tengo. La idea está en nuestra cabeza, y como nuestra cabeza es distinta de las cosas, pues eso es lo que significa que hay dos mundos, aunque en realidad hay sólo uno.

—Pues, más o menos, Lucía —respondió papá—, esa es la solución.

—Yo no lo entiendo —protesté.

—Es más fácil de lo que parece —continuó papá—. Decíamos que el juego de la filosofía se ha convertido en el juego del conocer o del saber. Pero, ¿quién es el que conoce o el que sabe algo?

—El que juega —respondió enseguida Lucía, que estaba muy orgullosa de haber acertado.

—Eso es, el que juega, o sea ahora mismo nosotros. O sea que como tú decías, somos nosotros los que tenemos esas ideas. Con eso parece que volvemos al significado habitual de lo que llamamos ideas como algo que se nos ocurre.

—Sí, eso parece —dije.

—Pero esas ideas que tenemos nosotros no valen para nada si no las usamos en relación con las cosas, con las mochilas, las linternas, los olivos...

—Pues sí...

—Entonces, las ideas lo son porque tienen que ver con las cosas, o sea que de algún modo cuando conocemos, o sea, cuando las relacionamos con las cosas, están también en las cosas y por eso las conocemos.

—Si tú lo dices...

—Claro, el juego consiste en eso, en aplicar ideas a las cosas. Pero recordaréis que las ideas precisamente eran lo que no se movía, o sea que lo que nosotros llamamos ideas en las cosas es aquello

que no cambia en las cosas, y por eso nos permite decir que es esa cosa.

—No lo entiendo.

—Pondré un ejemplo. Este coche está ahora a 300 kilómetros de Madrid, tiene menos gasolina que hace dos horas cuando nos paramos para echar gasolina, estamos nosotros dentro de él, mientras que anoche, cuando nosotros dormíamos estaba vacío. Todo eso son cambios, pero el coche es el mismo. Eso que es lo mismo, eso es lo que no cambia en el coche. Imaginaros que lo pintemos de otro color y cualquier otro cambio que queráis pensar, ¿sería el mismo coche después de todos esos cambios?

—Sí, claro. Como coche sí, pero no el color o lo que se cambie.

—Bueno, pues ya tenemos la solución. A esa solución la llamó ese señor, Aristóteles, la «sustancia», lo que está debajo de todos los cambios, por así decir. La sustancia es lo que es cada cosa.

—Pero, entonces, la sustancia esa no está en nuestra cabeza como decías, sino que está en las cosas, es las cosas —protestó Lucía.

—Sí y no.

—¿Cómo que sí y no? ¿Otra vez trampa?

—Si quieres llamarlo así... Mira el coche es siempre el coche, con un color u otro, pero como nosotros vemos los cambios, imaginamos, abstraemos eso que sería el coche sin ese color y sin el otro. Como tal ese coche no existe, sino que siempre hay coches de un color u otro, etc..., pero si nosotros queremos entender los cambios tenemos que tener algo que no cambie y a eso que no cambia por debajo de todos los cambios, a eso lo llamamos sustancia. El coche es la sustancia, al color, al lugar y otras cosas que cambian los llamó «accidentes».

—¿Cómo los accidentes? Accidente es cuando el coche choca con otro y eso, ¿no?

—Esos también son accidentes, pero lo son precisamente porque pueden ocurrir o no, precisamente lo mismo que les pasa a los colores, que pueden ser unos u otros en relación con el coche.

Yo volví a pensar que todo eso no servía para nada, pero no quise decirlo porque ya sabía lo que me respondería papá, que ningún juego sirve para

nada. Pero en este juego hay algo que me parece que es distinto de los demás juegos y no sé muy bien lo que es. Después de esto de la sustancia y los accidentes nos quedamos callados un rato y ya no volvimos a hablar más del asunto. Papá puso la radio donde hablaban del Real Madrid y esas cosas que a él le gustaban a veces, y cuando nos quisimos dar cuenta estábamos en Madrid. Nos despidió en casa de mamá y nos dio muchos besos repitiéndonos que fuéramos buenas y todo lo de siempre.

CAPÍTULO 8

En la casa de la sierra y la jugada de las cosas llamadas causas

Dos semanas más tarde papá vino a recogernos para el fin de semana. Ni Lucía ni yo habíamos vuelto a hablar de ese juego, pero yo sí que me había acordado varias veces de la sustancia y veía sustancias por todas partes y me entretenía en pensar qué sería sustancia y qué accidentes. Como papá decía que ese juego consistía en hacer siempre nuevas preguntas, un día le pregunté a mi hermana lo que pensaba sobre la sustancia. Si yo no me acordaba mal esa jugada venía más o menos después de las ideas, y la de las ideas era por si Aquiles alcanzaba, o no, a la tortuga o si todo cambiaba siempre y por eso no podíamos bañarnos en el mismo río. Lucía dijo que estaba bien claro, que la sustancia era lo que no se movía y los accidentes lo que sí. Pero entonces lo que yo seguía sin entender era por qué cambiaban los accidentes cuando cambiaban, y lo escribí en un cuaderno para que no se me olvidara la siguiente vez.

Durante esas dos semanas todavía no tuvimos cole, pero habíamos vuelto a ver a las vecinas y a las primas y lo pasamos muy bien. Fuimos al cine, al zoo, al parque de atracciones y a montar en bici. Quince días después papá nos recogió y las dos nos alegramos mucho de verle otra vez. Nos llevó a la sierra de Gredos, porque estaba haciéndose allí una casa y tenía que hablar esa tarde con un señor por lo de la casa.

Esa misma tarde, mientras él hablaba con el señor, nosotras estuvimos cogiendo flores para regalárselas a nuestra madre, y luego nos encontramos a unos niños del pueblo que eran de nuestra edad. Estaban algo aburridos y nos dijeron que si jugábamos a algo, entonces Lucía le dijo que si querían les enseñábamos el juego de las preguntas porque sí. Yo intenté explicárselos pero no me salía y me lié bastante. Al final los niños nos miraban muy sorprendidos porque les hablábamos de cosas que nunca habían oído, de las sustancias y las ideas, y de si no nos podíamos bañar nunca en el mismo río, y del *apeiron*. Lo único que les hizo gracia fue lo de Aquiles y el que no pudiera alcanzar nunca a la tortuga, pero yo no supe explicar por qué no la podía alcanzar.

—Mirad —dijo Lucía haciéndose la lista— es muy fácil. Entre Aquiles y la tortuga hay la misma

distancia que entre la fuente esa y nosotros. Si empezamos a dividir por dos la distancia resulta que siempre podremos seguir dividiendo y la distancia será cada vez más corta, pero con todo y con eso siempre habrá alguna distancia, o sea que Aquiles nunca alcanzará a la tortuga.

En ese momento llegó papá y le dije a los niños que si querían él les explicaría todo. Los niños no sabían qué decir y miraban a mi papá como si fuera un extraterrestre. Papá nos dijo que ya había terminado con el señor y que si queríamos nos invitaba a tomar un refresco. Como en ese mismo parque había una terraza, nos sentamos todos, también los niños, y pedimos unos helados, porque además todavía hacía mucho calor.

—Papá —dije yo con mi helado de chocolate en la mano—, les hemos estado contando lo del juego de las preguntas y me parece que no se lo hemos explicado muy bien, pero yo creo que si jugamos un poco contigo tal vez también les guste.

—¿Pero no decías que a vosotros no os gustaba nada, y que se aburrían? —me respondió papá riéndose.

—Bueno —contesté yo—, a ratos no entendemos, pero estamos intrigadas de cómo sigue y dónde parará todo esto.

—Sí, intrigadas sí que lo estamos —me interrumpió Lucía—. Pero antes que nada yo quiero que me digas si todo esto pasó de verdad o te lo has inventado, porque para inventárselo hay que tener mucha fantasía.

—No, es de verdad, esos señores de los que les he hablado existieron de verdad, cuando vayamos a casa puedo enseñarles, si queréis, los libros que escribieron.

—Pero no todos, porque Sócrates no escribió ningún libro —añadí yo para sorpresa de mi padre, que todavía se sorprendió más, y muy favorablemente, cuando conté que había encontrado en internet que Sócrates había sido el maestro de Platón en Atenas.

Nada de esto parecía interesar a nuestros nuevos amigos. Dijeron que se tenían que ir, pero antes de que se marcharan yo le hice a papá la pregunta que tenía apuntada, la pregunta sobre la siguiente jugada sobre la sustancia y los accidentes y cómo se producía el cambio de los accidentes.

—Pues esa pregunta la puedes responder tú perfectamente.

—¿Cómo?

—Muy sencillo. Pensad en la casa que nos vamos a hacer en este pueblo, ahí al pie de la montaña. Esa casa, ¿sería una sustancia?

—Se supone que sí.

—Bien, pues ahora dime cómo se hace una casa.

—Con ladrillos, madera...

—¿Y qué más?

—Bueno, ventanas, cemento y otros materiales de construcción.

—Ya, pero me refiero a que además de todo eso tendrá que haber albañiles que la construyan, y además de albañiles tendrá que haber un arquitecto que la diseñe, y además una razón para la que se hace la casa. ¿No les parece?

—Claro.

—Ahora, a todo eso que yo acabo de nombrar Aristóteles lo llamaba las cuatro causas, desde las que se explicaba las sustancias.

—¿Cómo que cuatro casas, no era sólo una? —dijo uno de los niños.

—Es que mi padre no ha dicho «casas» sino «causas»...

—¿Causas? —preguntó el mismo niño.

—Sí, causas es aquello que explica el porqué de algo. En realidad este juego al principio del todo empezaba así, haciendo preguntas del porqué de las cosas, y ahora hemos llegado a que según ese señor, Aristóteles, el que inventó lo de la sustancia. Hay 4 causas que explican todos los cambios, pero los cambios de esa cosa que es la sustancia.

—Pero, ¿cuáles son esas cuatro causas? —insistí yo.

—Pues mira, la primera son los materiales de la casa, los ladrillos, el cemento, las vigas, la madera, las distintas materias con que se hace y por eso esa es la causa material. La segunda es la causa formal,

son por así decir los planos donde está la forma que tendrá la casa. Pero a su vez la casa tendrá sus formas en función de para qué se necesite. No es lo mismo un edificio como una plaza de toros, que un estadio de fútbol o que un teatro. Se hacen para cosas distintas y por eso se llama causa final, por los fines para que se hace. Y hay una última que son los que la hacen, los albañiles, y a eso se le llama la causa eficiente, que es una palabra que viene de la palabra «hacer» en latín. Toda sustancia depende de las cuatro causas y las diferencias que hay entre unas y otras dependen de eso, de los materiales, de la finalidad para la que se hagan o de la forma o de quién lo haga.

—Pero yo no veo que con eso se explique el movimiento.

—Bueno, lo que no explica es por qué hay movimiento, pero es que eso no se puede explicar. Recordad de nuevo el comienzo del juego. A lo más que podíamos llegar con nuestras preguntas era al *arjé* del que procedían las diferencias de las cosas. ¿Se acuerdan del agua y del aire y del fuego? En el fondo eran como causas. Ahora hemos avanzado mucho, porque las diferencias son las sustancias, pues sabemos que hay muchas, tantas como cosas,

y además dentro de cada sustancia se producen cambios. Así que con eso de las causas sabemos ya explicar mucho acerca de las diferencias de las cosas... Pero en realidad nos falta otra cosa si queremos saber cómo es el movimiento. Son dos nuevos protagonistas del juego: el acto y la potencia.

—¿Y qué es eso?

—El acto es en realidad la sustancia cuando está hecha y terminada. Pensad en un caballo o en un gato, cuando son mayores y son más fuertes son sustancias en acto, porque se han convertido en lo que son, en cambio cuando son un potro y un gatito no les llamamos caballo y gato, precisamente porque pueden llegar a serlo, y porque pueden se dice que están en potencia. Más claro es todavía el ejemplo de una semilla. Fijaros en ese cedro de ahí tan grande..., ahora está en acto, es la sustancia cedro, pero algún día fue sólo una semilla, estaba en potencia.

—¿Y eso qué tiene que ver con el movimiento?

—Mucho, porque entre la potencia y el acto se producen los cambios en que consiste el movimiento. Si pudiéramos ver en muy poco tiempo el crecimiento del cedro desde que era semilla hasta

ahora, veríamos que se mueve constantemente, es decir, que va constantemente de la potencia al acto.

—Y entonces con eso se acabó ya el juego ¿no? —dijo Lucía—. Yo no entiendo mucho cómo funciona eso de la potencia, pero si ya hemos explicado el movimiento, ya no se podrá jugar más...

—Bueno, sí, se puede jugar mucho más. Y se ha jugado mucho más. Este juego no termina nunca. Además todo esto que estoy contando ya no se usa.

—¿Cómo que no se usa? —pregunté—, ¿pero es que esto se ha usado alguna vez?

—Hubo una época hace muchos años, que todas las cosas se explicaban así, con sustancias y accidentes, y causas y actos y potencias... Pero hoy ya no, porque nosotros vivimos en un mundo diferente.

—¿En un mundo diferente?

—Claro, en nuestro mundo vuelan los aviones, calentamos el café con microondas. Yo, por ejemplo, cuando eráis pequeñas les calentaba el biberón con microondas. Viajamos en coche, usamos internet y todo eso.

—Pero, papá, eso qué tiene que ver. ¿Todo lo que nos has contado hasta ahora no es del mundo?

—No es de nuestro mundo. Es del pasado.

—¿Del pasado como el de había una vez con el que empiezan los cuentos?

—Más o menos. De lo que se llama el mundo antiguo. Todos estos señores que hemos ido viendo, los que han jugado al juego de la filosofía fueron los que lo inventaron, porque se hicieron preguntas y querían saber cosas, eran amigos del saber, y por eso se les llamó filósofos. Pero ha pasado mucho tiempo desde que ellos empezaron a jugar...

—¿Y entonces si ya nadie juega con eso, por qué nos lo cuentas?

—Bueno, porque el juego empezó así y luego fue cambiando. Recordad que la regla del juego era las preguntas porque sí, y las preguntas últimas. Lo que nosotros hemos jugado hasta ahora fueron algunas respuestas a esa manera de preguntar de los antiguos, que acabó organizado en una cosa que se llamaba «metafísica», que es como se llamó al libro donde Aristóteles contaba lo de la

sustancia, los accidentes, las causas, el acto, la potencia y todo eso.

—¿Y qué significa metafísica? Suena muy raro, como todo lo de este juego.

—Pues es más fácil de lo que creéis. Estos primeros filósofos como ya dije hablaban en griego, y en griego física significa naturaleza, pero también movimiento. Así que este Aristóteles escribió un libro sobre el movimiento que se llamaba por eso «Física», y en él contaba las cosas que se mueven, pero luego escribió otro donde explicaba todo lo que yo les he contado y que hacía falta para explicar el movimiento, y como ese libro iba después de la física pues se le llamó el libro que va detrás de la física, que es lo que significa en griego «metafísica». Es el libro donde se resumen todas las respuestas a las primeras preguntas. Allí se ocupa del *apeiron*, del agua, de las ideas, como en un cuento de cómo respondieron los primeros filósofos antes que él, pero luego cuenta su solución a las preguntas, que es lo que hemos visto de la sustancia y los accidentes y de las causas, es decir, de lo que las cosas son y cómo las entendemos. A lo que tenían en común todas esas cosas, es decir, a esa abstracción, a ese nuevo modo de pensar el *arjé* lo llamó ahora el «ser».

—¿El ser? —pregunté—. De eso no nos has hablado. Esa es una palabra nueva.

—Sí, así dicho suena como una cosa rara —contestó papá— pero esa palabra la usamos mucho, es de las que más usamos. Mira yo la acabo de usar ahora cuando digo «es» de las que más usamos, y tú hace un segundo cuando decías que «es» una palabra nueva.

—¿Pero entonces, qué significa y qué tiene que ver con la sustancia y con los accidentes y todo lo demás? —preguntó ahora Lucía.

—La mejor respuesta que se me ocurre es decir que el ser es para Aristóteles como el aire, o como el agua o el fuego que vimos, o como las ideas para Platón. Más o menos hace el papel del *arjé*.

—Si nos has dicho que para Aristóteles el *arjé* era la sustancia...

—Ya pero recordaréis que había sustancia y accidentes, ¿no? El coche y el color del coche, o el coche y el lugar donde está el coche, y todo eso, ¿no?

—Sí. ¿Y qué?

—Pues eso, que el color y el coche los dos son algo. Decimos «esto es un coche», o decimos «esto es rojo» o «el coche es rojo», y así.

—¿Entonces el *arjé* no es la sustancia, sino el ser?

—Claro porque el *arjé* era de todo, y la sustancia era lo que permanecía y el color o el lugar lo que cambiaba, el accidente. El *arjé* es común al movimiento y a lo que no se mueve. Todo es, pero no todo cambia, y así en el ser incluimos el cambio y lo que no cambia y ya tenemos todo y además somos capaces de explicar el cambio.

—Papá, todo esto es un lío, además sigo sin saber para qué sirve este juego —insistí ante la mirada sorprendida de los niños que estaban con nosotros.

—Ya te he dicho que no sirve para nada en particular, como los juegos. Pero en realidad eso es mentira, porque los juegos sirven para pasarlo bien, y este de algún modo también sirve para eso. Los que lo inventaron creyeron que servía para lo más importante.

—¿Y qué es lo más importante? —preguntó uno de los niños.

—¿A ti qué te parece que es lo más importante? —contrapreguntó papá.

El niño no supo qué responder y nosotros tampoco. Como pasaba el tiempo y ninguno de nosotros contestaba, mi padre continuó.

—Ellos pensaban que lo más importante era ser feliz.

—¿Pero eso qué tiene que ver con el movimiento y el *arjé* y la sustancia o el ser o las ideas?

—Pues mucho, pero para responderos a eso tendríamos que empezar otro juego dentro del juego: el nuevo juego es el juego de la ética, del que ya les hablé. ¿Preferís que empecemos ese juego o que sigamos con el primero?

—Yo en realidad me quiero ir ya a casa, porque tengo mucho sueño —dijo Lucía.

Papa miró la hora y se dio cuenta de que se había hecho muy tarde.

—¿Vosotros vivís por aquí cerca? —les preguntó a los niños—. ¿Quieren que los lleve en el coche?

Pero los niños salieron corriendo sin despedirse y se metieron en un portal que había enfrente del parque. Seguro que pensaron que éramos muy raros jugando a este juego. No les he vuelto a ver desde entonces.

CAPÍTULO 9

La tía Beatriz y otra trampa del juego

Al día siguiente era sábado y casi todos los sábados que estábamos con papá nos íbamos a comer fuera o tenía algún invitado. A papá le gustaba mucho cocinar. Sobre todo le gusta hacer paellas e invitar a los amigos. A Clara y a mí nos gustaba mucho que viniera gente a casa. Nos traían regalos y nos enseñaban muchas cosas. Además esos días nosotras invitábamos también a nuestras amigas y vecinas, o a las primas y hacíamos funciones de teatro para los mayores. Ahora me acuerdo también que cuando éramos muy pequeñitas papá jugaba con nosotras a eso y al circo, y fue él quien nos enseñó a hacer funciones. Él nos presentaba como con un micrófono, luego nosotras salíamos a hacer nuestra función.

Este sábado venía la tía Beatriz. A la tía Beatriz era la única tía que no conocíamos, porque se había pasado muchos años fuera. Vino unas navidades

cuando nosotros éramos bebés y luego otras veces en que nos habíamos ido con nuestros padres a pasar las vacaciones en una casa que tenían en la playa. De ella teníamos fotos y papá nos había contado muchas cosas. Decía que era estrafalaria, una palabra rarísima, casi como todas esas que salían en el cuento de la filosofía. Papá también decía de ella que era muy moderna, y yo nunca entendía qué quería decir con eso. Estábamos desayunando antes de salir para el aeropuerto a buscarla, y no sé cómo, hablando, papá volvió a decir que era muy moderna.

—¿Pero qué quiere decir moderna?

—Pues ya lo sabes, Clara, una persona moderna, que siempre está a la última moda y todo eso —dijo Lucía, que como siempre lo sabía todo, y que me ponía algo nerviosa, porque, a ver, una niña de la edad de Lucía diciendo esas cosas no es normal.

Pero papá le dio la razón, dijo que sí, que la tía Beatriz siempre estaba a la moda, y que él la llamaba moderna por eso, porque cuando salía una moda, pues ella era la primera en ponerse en la onda. Que salía lo *fashion*, pues ella andaba

fashion. Papa contó que fue hippie, y progre, y no sé cuantas cosas más que no nos explicó y que ella iba cambiando y siempre era como la gente joven.

Se hacía tarde y como siempre Lucía dejó la mitad del desayuno en la taza. Cuando llegábamos al aeropuerto vimos cómo empezaban a volar aviones por encima de la autopista y a mí se me ocurrió decir que el Zenón ese no era nada moderno, que si nada cambiaba pues entonces era imposible ser moderno.

—Vaya tontería —se reía Lucía—, eso no tiene nada que ver...

Pero esta vez papá no le dio la razón. Dijo que tenía mucho más que ver de lo que nos creíamos, que eso era lo interesante del juego de la filosofía, que como trataba de las preguntas últimas, de las que dependía todo lo demás, pues que también podía entrar en el juego lo de la tía Beatriz.

—Pues no sé cómo —protestó Lucía algo contrariada.

—Luego lo cuento —añadió papá mientras aparcaba.

Yo iba muy nerviosa y con mucha curiosidad por ver a la tía Beatriz, y también por saber qué regalo nos habría traído. Aunque apenas la habíamos conocido, todos los años nos llegaban sus regalos por navidades, y casi siempre eran de cosas especiales, cosas que uno no encontraba fácilmente en España, y que meses más tarde empezaban a tener nuestras compañeras del cole. Me acuerdo que un año nos envió un tamagotchi que no había visto todavía nadie porque no lo vendían aquí todavía. Moló cantidad, aunque no sabíamos muy bien qué hacer con él al principio. Todavía está por ahí, aunque dormido, el pobre, por lo menos el mío, porque el de Lucía no tengo ni idea. Esta vez la tía Beatriz venía de Japón, donde llevaba dos años trabajando pero no sabíamos bien en qué.

Nos tocó esperar mucho rato en la sala donde llegaban los pasajeros, y como nos aburríamos un montón nos entretuvimos con un carrito de los de los equipajes y estuvimos empujándolo hasta que tropezamos con un señor que no hablaba español y que debía ser precisamente oriental y se enfadó mucho y habló con un guardia de seguridad. Nos quitaron el carrito y además tuvimos que soportar un discurso incomprensible del hombre.

Pero como seguíamos aburriéndonos mucho pues nos pusimos a jugar a decir qué pasajeros de los que iban llegando eran modernos y cuáles no. Como pasa siempre en los aeropuertos había gentes de muy diferentes tipos y la verdad es que la mayoría nos parecieron modernos, aunque ni siquiera teníamos todavía una definición clara de lo moderno. También nos lo pareció una señora con unas gafas de sol enormes, y que iba vestida con unos colores muy llamativos. Esa señora se nos quedó mirando y vino hacia nosotros. Papá en ese momento estaba hablando por el móvil y no se enteró de nada. La señora era la tía Beatriz que se abalanzó sobre nosotras dos preguntándonos si éramos sus sobrinas Clara y Lucía. Nos abrazó y nos dio muchos besos y yo sentí un perfume muy intenso que ya siempre es para mí el olor de la tía Beatriz. Enseguida llegó papá y se abrazaron los dos.

—No te hubiera reconocido —le dijo mi padre—, la última vez que nos vimos tenías una melena larguísima.

—Ya sabes que me gusta cambiar, ir con los tiempos. Pero, espera un segundo, que tengo que sacar los regalos de estas dos preciosidades.

En mitad del pasillo y rodeada por el constante ir y venir de otros pasajeros se puso a revolver en su equipaje y sacó dos pequeños paquetitos. Eran dos móviles alucinantes, con cámara de video y muchas cosas más que entonces no eran tan frecuentes. Nos volvió a besar y nos fuimos todos al aparcamiento, ella sin parar de hablar y nosotros tratando de descifrar el nuevo aparato.

En la comida volvió a salir el tema de lo moderno y el juego de la filosofía. Al parecer la tía Beatriz sabía mucho de ese juego, pero a mí me daba corte hablar delante de ella, sobre todo por la discusión que habíamos tenido sobre si ella era o no moderna. Pero fue papá el que sacó el tema. Le contó a la tía que en el verano habíamos empezado con el juego y que a nosotras nos gustaba mucho. Yo no estoy segura de que eso sea cierto, pero me quedé callada. Lucía, además, me daba patadas por debajo de la mesa, y a mí me daban muchas ganas de reírme a carcajadas. Lo que hice fue intentar grabar con mi nuevo teléfono, aunque era más difícil de lo que parecía.

Cuando la tía lo vio, como si estuviera adivinando mi pensamiento, dijo:

—Ves, es que vuestro padre no les enseña lo que hay que aprender, porque no es nada moderno.

—¿Y el juego que nos ha enseñado ya no vale por no ser moderno tampoco? —pregunté.

Papá no se dio por aludido respecto de lo de no ser moderno y fue él quien respondió a mi pregunta.

—Bueno, en realidad vale en cuanto a lo de las preguntas y eso, pero la tía tiene razón, porque esa forma de responder y de preguntar pues ya no es la que se hace hoy, como les dije ayer. Es como si el juego cambiara un poco al pasar el tiempo. Como pasa con otros juegos, que las reglas van cambiando algo, aunque lo fundamental permanece. Nosotros somos todos ahora modernos. ¿A ver a vosotros qué les parece lo moderno?

—Pues está claro, moderno es lo que mola, lo que nos gusta, lo que funciona, yo qué sé... —respondí.

—Eso es —me interrumpió—, lo que funciona, como esos móviles que les ha regalado la tía, ¿no? A que eso les parece moderno...

—Pues sí, exactamente sobre esto no hay duda de que es moderno.

En ese momento sonó el tono de SMS en mi teléfono. Lucía estaba probando el suyo y enviaba un mensaje de texto preguntando por lo moderno y se reía desde el otro lado de la mesa.

A partir de ahí el juego quedó planteado de nuevo.

—¿Entonces ya no sirve todo lo que aprendimos sobre el *apeiron* y las ideas y la sustancia y todo lo demás? —preguntó Clara.

—En esta nueva versión del juego, que es la moderna, pasa una cosa un tanto rara. ¿Recordáis la excursión a la laguna del estudiante?

—Sí, ahí es donde aprendimos lo del *apeiron* y luego lo la cueva de las ideas, ¿no?

—Así es. Pero ahora lo que quiero que penséis es que la mayoría de las cosas allí eran naturales: las cabras, la laguna, las piedras, los pinos, la cueva.

—¿Y eso qué tiene que ver? —repuso Lucía, dejando por fin su teléfono.

—Pues mucho, porque cuando empezó ese juego la gente vivía así. Había casas y ciudades, aunque más pequeñas, y utensilios como ahora, pero lo que hoy llamamos naturaleza, por así decir, era mucho más importante en la vida de las personas. Hoy en cambio, pues pasa al revés. Vosotras mismas apenas sabéis de la vida animal, ni de las plantas, y lo que sabéis, la mayor parte lo habéis aprendido en la tele o en el colegio. Si miráis a vuestro alrededor lo que veis son cosas artificiales, muchas de las cuales llamáis modernas. Y esas cosas van cambiando. ¿Cuántos ordenadores habéis visto en casa desde que tienen recuerdo? ¿Y móviles? Casi cambian cada año. Todo va deprisa. Todo lo que vimos del cambio y de lo que permanece era antiguo porque se basaba en el cambio y la permanencia en la naturaleza. Lo del río de Heráclito y todo eso.

—¿Pero eso que tiene que ver con el juego?

—Pues tiene que ver mucho porque el juego se basa ahora en las cosas artificiales y no en las cosas naturales, se basa en cómo se generan nuevos

ordenadores o móviles y no en si el río en que me baño es el mismo o no...

—Otra vez me he perdido, papá, no sé qué quieres decir —le interrumpí.

—Pues lo que quiero decir es, como siempre, más fácil de lo que parece, Clara. ¿Ves cómo a pesar de todo el juego sigue siendo el mismo? Se trata de hacer preguntas y preguntas últimas, y además sin otro fundamento y porque sí. Vamos a hacer la prueba. Yo digo que ahora el modelo para las respuestas, e incluso para las preguntas no es el de la naturaleza, sino el de las cosas artificiales, y recordad también que se trataba de hacer la última pregunta. Empecemos por lo más fácil. ¿Qué es una cosa moderna?

—Ya te lo hemos dicho, una cosa que mola, que funciona, yo qué sé.

—Bueno, pero en general de un pino o de una cabra no dices que es moderna, ¿o sí?

—¡Pues, no! Una cosa moderna es una cosa que está a la última —sentenció Lucía en tono contundente.

—Entonces es una cosa artificial, porque nadie dice de un bosque o de un animal que está a la última. La última se refiere a la última novedad.

—Sí, parece que es así...

—Supongamos que es así. ¿Pero de qué depende el que a algo le llamemos nuevo?

—¿De que esté hecho hace poco? —respondió dubitativa mi hermana.

—Exacto. Pero lo hecho es siempre algo no natural, lo que llamamos una cosa artificial. ¿No es así?

Las tres asentimos expectantes de ver dónde quería llevarnos.

—Les recuerdo solo que la palabra artificio está compuesta de arte y de hacer, es decir, es lo que se hace.

—¿Y qué tiene eso que ver con lo moderno? No lo acabo de ver —interrumpí de nuevo.

—Bueno, todo lo artificial depende de que lo hace alguien, ¿no?

—Desde luego. Pero sigo sin ver qué tiene que ver el que algo sea artificial con lo moderno. Las pirámides de Egipto son artificiales y no son nada modernas... —comentó Lucía.

—Tu observación es muy buena. Pero la cosa no es que los antiguos hicieran o no también cosas, sino la importancia que tenían para ellos las cosas artificiales frente a las naturales. Les recuerdo que el juego de la filosofía empezaba por una pregunta. Y en eso está la clave: en el mundo moderno la pregunta y la respuesta ya no gira en torno a la naturaleza sino en torno a quien hace las cosas. Por eso es moderna. ¿Se acuerdan del *arjé*? Se los recuerdo: era como el general de todas las preguntas. Cuando el juego empezó tenía que ver con la naturaleza y por eso algunos dijeron que el general *arjé* era el agua, y otros el aire, y otros el fuego, ¿ahora sí se acuerdan?

—Sí. A mí se me había olvidado lo del agua y del aire, que es como empezó el juego, pero ahora me acuerdo —añadió Lucía.

—Pues el juego sigue más o menos buscando al *arjé*, sólo que ahora como lo natural importa menos e importa más lo moderno, resulta que el *arjé*

ese depende de quien hace las cosas que forman este mundo moderno, los móviles, los aviones, etc....

—Eso no lo entiendo bien —interrumpí—. No sé cómo una cosa artificial o una máquina pueden convertirse en principio de las cosas como lo era el agua o el aire para los antiguos.

—El *arjé* era como el principio que explicaba todo lo demás y la filosofía nos llevaba hasta ese principio. La pregunta por lo moderno sigue llevándonos ahí, pero ahora el fuego o el agua no nos sirven, sino que ahora acabamos siempre buscando al que hace todo y a ese que hace todo se le llama sujeto. Antes importaban las sustancias, ahora son los sujetos, porque en ellos está la clave de todo lo que es moderno, de los objetos artificiales. La pregunta por el *arjé* se ha transformado en la pregunta por el sujeto.

—¿Pero qué es eso del sujeto? —volví a preguntar.

La tía Beatriz, que hasta ese momento había estado en silencio y muy atenta a la conversación, se adelantó antes de que él pudiera responder.

—Bueno —dijo—, veo que vuestro padre no explica las cosas del todo mal. Estoy hasta sorprendida de todo lo que parece que ya sabéis, que si el *arjé*, que si Heráclito, las sustancias... Pero, claro, nada de eso vale para nada, mientras que lo moderno sí es útil. Eso es lo que quiere decir vuestro papá con lo del sujeto, que en el mundo moderno lo importante son los hombres, las personas y lo que nos es útil. Todo gira en torno a lo humano. La ciencia, el saber de las cosas, etc., todo depende del hombre. Por eso se habla de la subjetividad. El sujeto es el hombre o la mujer. Había un señor que dijo al principio de lo que llamamos lo moderno que se podía dudar de todo menos del hecho de que se dudaba, y que esa era la única verdad indudable a partir de la cual ya no cabían más preguntas, porque cada pregunta pone en duda aquello por lo que se pregunta, pero el hecho de dudar, de pensar, etc. eso no cabe dudarlo. ¿Les suena la frase «pienso, luego existo»? Pues esa frase es más o menos lo mismo que las ideas de Platón en el mundo antiguo, o que la sustancia de Aristóteles, o el *apeiron* del que hablabais, porque a partir de ella se podía organizar más o menos todo lo demás. En el lugar del agua o del aire, se pone ahora ese yo que piensa y de lo que depende todo lo demás.

—Pero entonces el juego de la filosofía y de las preguntas ya se ha terminado —la interrumpí a su vez yo—, porque si más allá del sujeto que duda ya no cabe nada ni preguntas, ni nada, pues ya se ha terminado...

—Bueno, no es así, querida. El caso es que la vida sigue, y hay que seguir pensando. El invento ese del «pienso, luego existo», fue un cambio importante en el modo de ver las cosas. Mirad, voy a poner un ejemplo de cómo el juego sigue siempre que uno quiera seguir pensando. Vamos a repasar un poco. Hasta que llega lo moderno todo se explica más o menos a partir de ideas o de sustancias, que ya sabemos que son las versiones de Platón y Aristóteles, respectivamente. Cuando llega lo moderno resulta que hay sujeto, el yo que piensa, y los objetos que el yo piensa o duda. ¿Estás de acuerdo con eso?

—De acuerdo, lo que se dice de acuerdo, pues no lo sé...

—Da igual —continuó la tía Beatriz—. Si quieres lo traducimos al lenguaje que teníamos de antes: hay dos clases de sustancias, una que es el sujeto y otra que son los objetos. A eso se llamó

sustancia pensante, el sujeto, y sustancia extensa, el objeto que era pensado. Extensa quiere decir que ocupa espacio (extensión) y se puede medir, es decir, se puede traducir a número y medida que es lo que necesita la ciencia para comprender las cosas de forma exacta. El mundo moderno necesita comprender todo así, porque el saber y conocer necesitan la certeza de las matemáticas. Lo que quiero decir es que partir de aquí vuelven a salir nuevas preguntas. Juguemos al juego de la filosofía moderna. Tenemos dos cosas, lo que piensa y lo pensado, es decir, el sujeto y el objeto. ¿Qué pregunta se les ocurre ahora? ¿Cuál sería la siguiente jugada?

Dimos varias respuestas pero como ninguna de ellas era la adecuada, y como papá ya se la sabía, pues quedamos en que ya lo pensaríamos y que a la hora de la cena se fijaba el nuevo plazo para averiguarlo. El problema es que no tuvimos mucho tiempo para pensar, porque enseguida nos pusimos a hacer funcionar los teléfonos y otros regalos de la tía y luego nos arreglamos para irnos con ella de compras. Nos contó cosas de papá cuando era niño y de la abuela y de la casa grande que es como llamaban a la casa donde ellos vivían cuando eran pequeños y luego nos fuimos a cenar a un sitio de

comida basura que tanto nos gusta y que a la tía Beatriz le sirvió para decir que eso era lo peor de lo moderno, cosa que no entendimos.

La verdad es que sólo tuvimos un rato para pensar a la vuelta en el coche, porque estuvimos calladas y antes de reunirnos para seguir con el juego, mientras nos bañábamos, pero yo estaba muy cansada como para pensar, y más teniendo en cuenta que ni me acordaba de la pregunta. Pero mi hermana sí se acordaba: estaban el sujeto y el objeto. ¿Qué se podía hacer con un sujeto y un objeto?, el que piensa y lo pensado, etc.

CAPÍTULO 10

Después de cenar hablando de Dios, religión y creencias

Cuando salimos del baño y bajamos ya vestidas, la tía Beatriz nos estaba esperando en la mesa y papá estaba en la cocina terminando de preparar la cena.

—¿Qué?, ¿se les ha ocurrido algo?

—A mí sólo que el problema tiene que tener que ver con la forma cómo se relacionan los dos, el sujeto y el objeto.

Como siempre mi hermana había acertado, porque era así. Según parece el tal Descartes, el del «pienso luego, soy», había dicho que los objetos del mundo exterior, pues eran pensados a través de ideas como las del Platón, y que estas ideas estaban siempre en la mente y por eso eran verdaderas. Pero hubo otros señores, al parecer un tal Hume, entre otros, que decían que no, que era imposible que existieran esas ideas en la cabeza de uno, que

lo único que teníamos eran sensaciones de cosas y que luego, por una serie de operaciones mentales, construíamos con eso y que entonces las verdades dependían de la experiencia que se construía con las sensaciones: por eso a estos se les llamaba «empiristas», porque según ellos nada procedía de la mente, o del sujeto, sino que todo venía del objeto, de la experiencia, que en griego es *empiria*. Pero el objeto en realidad no era más que sensaciones que nosotros organizábamos. La conclusión a la que llegaban estos últimos era una cosa que al parecer ya los antiguos habían llamado escepticismo, y es que no se puede saber casi nada o nada y tampoco ningún *arjé*.

—Si se fijan bien —añadió la tía Beatriz— hay cosas parecidas en el mundo moderno y en el mundo antiguo. Por ejemplo en ambos casos se trata de encontrar un tipo de saber que sea el verdadero y algo de lo que dependía ese saber. Pero en el mundo antiguo el sujeto humano era uno más entre los objetos, es decir, o era uno más procedente del fuego, o del *apeiron*, o era idea o era sustancia. En el mundo moderno ya no es un objeto distinto, sino que es sujeto frente a todo lo demás, se ha separado de todo, por así decir, y es ya sólo el fundamento de todo, es el *arjé*: el sujeto. El objeto depende de él, el mundo

depende de él, las cosas. Es como si el mundo fuera una máquina creada por el sujeto, y para explicar la máquina pues acudiéramos a su constructor y así.

A mí nada de esto me convencía del todo y al parecer a mi hermana tampoco. Yo no sé mucho de religión, pero en el colegio estuve dos años en clase de religión y cuando la tía Beatriz hablaba me parecía que todo lo que decía tenía más que ver con Dios, con lo que me habían a mí enseñado que era Dios que con la especie humana. Así se lo dije.

Esta vez el que respondió fue papá que acababa de sentarse a la mesa. Había vuelto a fumar y se había encendido un puro muy grande.

—Pues mira, lo has visto muy bien. En parte es como si el sujeto ese de la modernidad que les explica la tía Beatriz hubiera ocupado el lugar de Dios. Pero, claro, de Dios nosotros no hemos hablado porque este era el juego de la filosofía, y hoy a ese juego ya se juega sin necesidad de hablar de Dios, aunque es verdad que hubo una época en que era necesario hablar de Dios para jugar a ese juego, justo la época que está entre el mundo antiguo y el mundo moderno. Esa era una época en que la religión lo dominaba todo.

—¿Pero qué es la religión, qué diferencia tiene con el juego de la filosofía? Porque Dios debería ser a la vez como el *arjé* y como el sujeto, o sea que sería la superrespuesta del juego de la filosofía, ¿no? —pregunté.

—Es un modo de ver las cosas un tanto equivocado —respondió papá—. La religión tiene que ver con los sentimientos más que con las preguntas, aunque también se dirige a las preguntas más difíciles: ¿quién hizo el mundo?, ¿por qué? Y otras muchas. Pero en filosofía todo eso lo hacemos pensando, mediante preguntas y respuestas, y el juego siempre está abierto, esa es la condición misma del juego. La regla del juego es que se pueda seguir jugando y en que de hecho se puede siempre seguir jugando, y es uno mismo el que juega, solo o con otros, en realidad siempre con otros que jugaron antes y dejaron sus jugadas en forma de libro. En religión, o al menos en la religión cristiana y en otras parecidas, no es así, porque las religiones lo que hacen es cerrar el juego, responder a todas las preguntas, pero además no mediante la razón sino más bien mediante otro tipo de cuento en el que hay que creer.

—¿Qué cuento? Tú nos dijiste que la filosofía era también como un cuento —le interrumpió Clara.

—Sí, es cierto, es como un cuento pero un cuento en el que la protagonista es la razón, mientras que en la religión la protagonista es la creencia.

—Y qué diferencia hay entre las dos.

—Hay quienes piensan que no hay ninguna diferencia. Para éstos todo lo que pensamos del mundo y de las cosas y de nosotros mismos son creencias. Pero creer en el sentido de la religión es otra cosa, es tener fe, es que las preguntas de la filosofía ya no tienen sentido porque crees sin más en lo que otros han dicho, sobre todo en que Dios existe y es todopoderoso y así resuelve todos los problemas y otras muchas cosas.

—Pero además hay otra diferencia —interrumpió ahora la tía Beatriz— que es muy importante. El que acude a la religión no quiere simplemente saber o conocer las cosas, sino quiere aliviar sus temores o alimentar sus esperanzas y eliminar sus dudas. En filosofía eso no es posible, o al menos no de esa manera. ¿Les has hablado de la ética? —preguntó a mi papá.

—Sólo les he dicho que se puede jugar a ese cuento dentro del cuento de la filosofía o se puede

hacer un juego aparte. Por ahora hemos optado por dejarlo para hacer un juego aparte.

—Bueno, pues si es así, sólo digo que todo lo que tiene que ver con la esperanza y el miedo en religión, en el juego de la filosofía lo jugamos con la ética. Sólo que no hay nada resuelto una vez más, ni cerrado como pasa en las religiones.

—Pero hay una cosa que yo no entiendo.

—¿Cuál?

—Pues que si la religión y la filosofía son cosas tan distintas, entonces porque nos has dicho que hubo una época en que Dios era todo para la filosofía.

—Es que nuestro mundo de hoy ha cambiado mucho y se parece más al antiguo y al griego, porque en nuestro mundo la religión es una cosa de cada cual más o menos, pero durante mucho tiempo en Europa la religión estaba en todas partes, era compartida por todas las naciones y por todas las personas y estaba presente también en la ciencia, en la política y en todo lo demás.

—¿Por qué?

—Buena pregunta. ¿A ti qué te parece? —respondió mi padre, y se quedó pensando un largo rato, como si fuera esa una pregunta del juego que nunca le hubieran hecho. Luego continuó.

—La verdad que no sabría responderlo, es lo que se llama una contingencia.

—¿Una qué?

—Una contingencia, es decir, algo que ha ocurrido como ha ocurrido pero podría haber ocurrido de otra manera. No tiene por qué tener una explicación racional. Es una cuestión de hechos, de comprobar lo que ha pasado en la historia y nada más.

—Pero entonces la filosofía no tiene respuesta para eso... —volví a interrumpir yo.

—Sí, la respuesta que te he dicho no deja de ser una respuesta, y además una respuesta muy de la filosofía, porque te puede permitir hacer nuevas preguntas: ¿qué es la historia?, ¿qué es el tiempo?, ¿hay cosas que no son contingentes?, ¿cómo se llaman?, etc... De hecho en el juego de la filosofía del

pasado todas esas preguntas se han hecho y han dado lugar a muchos libros y cuestiones, pero en el campo de la religión eso se hubiera solucionado sólo diciendo porque Dios así lo quiso.

—O sea que, para resumir, —continuó la tía Beatriz— después del *arjé* de los griegos, que fue primero agua, luego fuego, luego idea, luego sustancia, viene Dios, pero Dios no es filosófico del todo y cuando vienen los modernos sustituyen a Dios por el sujeto como principio ordenador de todas las cosas.

—Pero si Dios no existe, ¿cómo se crea el mundo y cómo se explican muchas cosas?

—Hay mucha gente que piensa que Dios no existe. Los dioses griegos, por ejemplo, eran compatibles con el hecho de que el mundo hubiera existido eternamente, y eso a su vez era compatible con que el principio explicativo de las cosas fuera alguno de los que dijimos.

—Y en lo que llamáis moderno, ¿cómo se explica el mundo?

—Ya te lo he dicho: es una creación del sujeto.

—¿Una creación? ¿Entonces el sujeto es como Dios otra vez?

—Es que la palabra creación no es correcta. Habría que decir más bien construcción.

—Pero yo sigo sin entenderlo —volví a preguntar ya algo impaciente—.¿Qué pasa con la naturaleza? ¿Es que la naturaleza, las montañas, los pinsapos, el mar y todo esto lo ha construido el sujeto? Vamos, papá, no nos vaciles, ¡¿eso es imposible?!

—Ya he dicho que eso no es exactamente así. Lo que cambia en el mundo moderno es el modo de conocer las cosas. Para los antiguos, para Aristóteles, conocer era observar y organizar todo en sustancias y en los principios de las sustancias, las causas, la potencia, el acto, etc. que yo les he explicado, pero para el moderno conocer es poder actuar, poder manipular las cosas. No es tanto observar como *hacer*. ¿Por qué creéis que tenemos microondas, móviles, DVD y todo esto? ¿Qué diferencia hay para vosotros entre el mundo moderno y lo que llamamos antiguo?

—Bueno, los aparatos que acabas de mencionar son una diferencia —respondí yo enseguida.

—Bien, pues esos aparatos son el resultado de la ciencia. La ciencia interviene sobre la naturaleza y la somete a las necesidades humanas. Eso lo han hecho todos los pueblos y ha dado lugar a la tecnología, pero en el mundo moderno es lo que domina. Conocer es construir aparatos, y el modo de conocer es construyendo en cierto modo la propia naturaleza. Para otros pueblos conocer era solo observar y contar y dentro de eso se construían algunas cosas necesarias. Para la modernidad conocer es construir y todo lo demás depende de eso.

—Lo de los aparatos lo entiendo —insistí—, pero lo que sigo sin entender es lo de construir la propia naturaleza. No me has respondido a lo que te he dicho de las montañas, los pinsapos, el mar y todo eso.

—Pero es que eso es otra cosa. Cuando tú me hablas de eso, me hablas como los antiguos, simplemente como una observadora a escala de tu mirada, y estás integrada y no le pides nada al mar ni a los pinsapos, ni a las montañas, sino si acaso disfrutar de su belleza o bañarte, etc. El científico moderno no hace eso, el científico convierte a la naturaleza en números y medidas para así entender cómo funciona, y luego desde los números vuelve

a ella y la modifica. Descompone el movimiento, la materia, la energía, todo, y lo vuelve a recomponer Así nacen los aviones, los móviles, la televisión y todo eso. No creamos el mundo pero lo recreamos. Hay muchos cuentos que tratan de ese tema, como el de Frankenstein. El hombre ha sustituido a Dios y quiere crearlo todo. ¿Ocurrirá eso? ¿Crearemos seres inteligentes? Pero el problema en realidad es más profundo que todo eso. Una de las consecuencias de la modernidad es la ecología. Nuestra acción sobre la naturaleza literalmente la pone en peligro. Para los antiguos eso era imposible.

—¿Puedes explicar eso algo mejor?

—Sí, claro. Pero la explicación de eso no es tan fácil, así que comenzaré por recordaros el cuento del aprendiz de brujo.

CAPÍTULO 11

Mickey Mouse, la ecología y la cosa en sí

La verdad es que se había hecho muy tarde y estábamos algo cansados, sobre todo después de hablar de lo de Dios desde la filosofía, pero aun así, papá nos recordó el cuento del aprendiz de brujo. Nos dijo que en realidad era el cuento en el que se había inspirado la película en la que Mickey Mouse se quedaba solo después de que se fuera el brujo. Mickey ponía a trabajar a las escobas pero al final se le descontrola todo y no sabía cómo evitar el desastre, y todo se inundaba. Papá nos contó que ese cuento era de un tal Goethe y que el sentido del cuento era muy parecido al de Frankenstein, porque en los dos casos se genera el desastre, en el uno se crea un monstruo y en el otro se descontrola todo y el orden se desordena.

—Sí y eso es como una alegoría que tiene que ver con la ecología y con el sujeto ese de la modernidad —añadió la tía Beatriz.

—Nunca lo hubiera pensado...

—Pues sí, así es —añadió nuestro padre— porque en el fondo el aprendiz de brujo seríamos nosotros que hemos puesto en peligro a la naturaleza al tratar de recrear y de conocer todos sus secretos.

—¿Pero no decías que la naturaleza era ya una creación? Además eso que dices no es culpa de los científicos. Yo siempre he pensado que conocer no puede ser algo malo —dijo mi hermana Lucía muy seria.

—No, si yo no he dicho que sea bueno ni malo. Pero es un hecho que la ciencia en parte ha provocado ese desastre, sobre todo cuando lo que la guía es producir más y más, cuando avanza sólo relacionada con el mercado y con una economía que lo basa todo en eso que llamamos crecimiento económico.

—Papá no metas ahora más cosas. Ahora sales con la economía —protesté.

—Bien, de acuerdo. Lo que quería decir es que nuestra gran capacidad de conocer y de inventar y todo eso, eso es lo moderno y es lo que tiene que ver con el sujeto moderno como *arjé,* por así decir,

porque el sujeto lo pone todo a su servicio y reestructura la naturaleza para que así sea útil. Para el antiguo ya recordaréis que el hombre era una idea o una sustancia, o lo que se quiera, entre otras, y no era ni más ni menos. Es decir, se conocía un límite. Cada cosa estaba por así decir en su sitio, y había un sitio para cada cosa. Para el moderno eso no es así. Está el sujeto y el sujeto progresa y los objetos se pliegan al progreso del sujeto y así. Y aquí surge la ecología. El cuento de Frankenstein y el poema del aprendiz de brujo tienen más de doscientos años, pero la ecología muchos menos. Ese cuento y ese poema anunciaban el problema, pero ha tenido que pasar tiempo para que ese problema se manifestara con el gran desarrollo del capitalismo.

—¿El capitalismo? ¿Qué tiene que ver el capitalismo con eso?

—Tiene que ver la economía. Pero el capitalismo es la forma económica propia del mundo moderno.

—¿Y el socialismo no es moderno?

—Eso yo no se los puedo explicar ahora. Tal vez si jugáramos a la vez a la ética, pero como hemos quedado en que jugaríamos a la ética en otro

momento, pues lo dejo para entonces, ahora prefiero seguir hablando de lo moderno y de Frankenstein y del aprendiz de brujo.

Entonces papá volvió a hablar del sujeto como si fuera el *arjé*, pero dijo que eso lo cambiaba todo porque al ser el sujeto el *arjé*, pues ya era distinto de la naturaleza y de las cosas naturales.

—Como dijo la tía Beatriz —continuó—, una vez que no hay más que el sujeto, por un lado, y todo lo demás, por el otro, es decir, eso a lo que se llamaba el objeto o naturaleza, pues uno de los problemas que surgía era cómo se comunicaban los dos. Y ahí hubo dos maneras de resolver el problema. Según una de esas maneras, pues el mundo, las cosas, se conocían porque ya la mente, el sujeto, tenía ideas de él, que por eso se llamaban ideas innatas, porque se nacía con ellas.

—O sea que ahora las ideas de Platón es como si estuvieran en el sujeto...

—Más o menos. A esa forma de ver las cosas y a los que la defendían se les había llamado racionalistas, porque defendían que el conocimiento que tenemos de las cosas y la verdad y todo deriva

de la razón humana y no depende nada más que de ella, de una especie de estructuras previas que tenemos en la mente. Pero vimos que había otro grupo que defendía que no había tales ideas de las cosas previas a que tuviéramos sensaciones y, más lejos, decían que lo único que teníamos como sujetos eran sensaciones de las cosas, que luego organizábamos con nuestra imaginación y así... Pero que lo que las cosas eran, pues eso no lo sabíamos directamente. O sea que todo dependía de la experiencia y no de la razón, y como experiencia en griego se llama *empiria*, pues a este otro grupo se le llamó empiristas, como les comenté antes. Llevada esta forma de ver las cosas hasta el final por los empiristas daba lugar al escepticismo que significa que no se puede conocer nada, pues sólo tenemos sensaciones que son cambiantes. ¿A qué les recuerda esto?

Estuvimos pensando un rato y no nos acordábamos.

—Bueno se lo voy a decir yo y así lo repasáis —continuó nuestro padre—. Había una jugada acerca del movimiento en la que Heráclito decía que todo era como el agua o el fuego porque cambiaba y en la que Parménides decía que nada cambiaba

porque si las cosas cambiaran pues nada podría conocerse.

—Sí, ahora me acuerdo... es verdad.

—¿Y qué relación tiene con lo que estoy contando ahora?

—Supongo que Parménides se parece a los racionalistas, porque las ideas de los racionalistas son como lo inmóvil de Parménides, mientras que las sensaciones que cambian constantemente de los empiristas se parecen al movimiento de Heráclito.

—Lo has visto muy bien, Lucía. Pero hay una diferencia muy importante. ¿Podéis decir cuál es?

—Hombre, papá, yo creo que sí —volvió a responder Lucía—, porque no haces más que repetirlo todo el rato, eso del sujeto. Ahora todo eso se ha trasladado al sujeto, de forma que lo que en los antiguos era elegir entre movimiento o inmóvil de la naturaleza ahora es elegir entre las ideas inmóviles y las sensaciones cambiantes que tiene el sujeto.

—Muy bien visto. ¿Y recordáis ahora cómo resolvió aquello Aristóteles en la Antigüedad?

—Pues con la sustancia que reunía un poco lo inmóvil y el cambio, porque la sustancia era lo que permanecía de lo que cambiaba, ¿no? —volvió a intervenir Lucía, que parecía haberse enterado muy bien de todo.

—Así era. La pregunta ahora en el juego de la filosofía es, ¿cabe hacer algo parecido a lo que hizo Aristóteles pero desde el mundo moderno, es decir, desde el sujeto?

—Pero esa pregunta es muy difícil.

—No tanto. Pensad bien lo que significaba la sustancia de Aristóteles. Lo que venía a decir es que ni todo era cambio ni todo permanecía, sino que había cambio, pero que en el cambio siempre permanecían cosas, ¿no era así?

—Sí, más o menos, ese era el papel de la sustancia.

—Pues ahora en el interior del sujeto moderno lo que hay buscar es una fórmula parecida, donde además de todo estar hecho de sensaciones cambiantes haya a la vez algo permanente que sólo puede venir del sujeto, puesto que la clave de lo moderno es el sujeto.

—Y, ¿qué puede ser eso? —pregunté.

—No es fácil. Hubo un filósofo que se llamaba Kant que encontró una solución para ese problema. Muy resumida esa solución venía a decir que el sujeto no conocía el mundo tal como era, sino que lo construía. Decía sí, que cuando conocíamos una cosa lo hacíamos por la experiencia, es decir, por los sentidos, pero decía también que eso que procedía de la experiencia que era cambiante y desordenado lo ordenaba la mente como lo hace un ordenador personal, organizaba todas las sensaciones, las colocaba en el espacio y el tiempo, es decir, en la pantalla del ordenador, para entendernos, y luego las volvía a ordenar otra vez mediante operaciones, mediante conceptos abstractos y fijos, mediante programas, para entendernos —lo más parecido a las viejas ideas— y así el sujeto construía finalmente lo que llamamos naturaleza. La naturaleza era entonces, según él, algo construido por nosotros, algo parecido a una realidad construida en la pantalla del ordenador, en este caso de nuestra mente. Lo que nosotros conocemos y vemos, incluso en la vida diaria, era eso construido por nosotros, es lo que está en la pantalla, a lo que él llamaba «fenómenos». Pero eso no eran las cosas mismas, porque a la naturaleza en sí misma,

al margen de lo que nosotros construimos, al margen de la pantalla del ordenador, a eso no tenemos acceso. A eso que no tenemos acceso lo llamó «las cosas en sí». Para el mundo de los antiguos, las sustancias, la naturaleza, eran consideradas cosas en sí y ellos pensaban que accedíamos a ellas directamente. Para nosotros, los modernos, eso ya no es así y cuando hablamos del mundo, de la naturaleza, de la sustancia, hablamos de cosas construidas por el sujeto pero no de algo que exista como tal por el sujeto moderno.

—Pero, papá, yo no entiendo eso. ¿Dónde está la pantalla esa de la que hablas?

—Sería algo como nuestra propia mente.

—Lo entiendo más o menos. ¿Pero qué tiene esto que ver con Mickey y con el aprendiz de brujo y con la ecología?

—Pues mucho más de lo que parece, porque si os dais cuenta esa manera de entender lo que es conocer y saber hace que todo dependa de nosotros mismos y de lo que construimos. La naturaleza depende ahora de nosotros, no es nada en sí misma al margen del hombre.

—¿Por qué?

—Porque el sujeto se convierte entonces en una especie de capacidad ilimitada para hacer lo que quiera. En teoría es así, pero en la práctica también. Nosotros que somos modernos hemos crecido pensando eso, que tenemos una capacidad infinita para seguir avanzando, para crear máquinas que someten el mundo y todo eso. Y eso es como si hubiéramos decidido que podemos hacer como el aprendiz cuando se va el maestro.

—Pero quién es aquí el maestro.

—Para algunos sería Dios, para los creyentes, y para los no creyentes sería la propia naturaleza y los límites que ella tenía y que el sujeto moderno ahora ya no reconoce.

—¿Y Frankenstein?

—Frankesntein sería todo lo que hemos ido construyendo y que acaba por destruir incluso al constructor.

—¿Al constructor?

—Pues sí, tal vez al propio hombre. Ahora no sólo está en peligro la propia naturaleza, sino también el hombre, porque si se destruye el planeta, pues con él se destruye la civilización y la especie humana. Vosotros habéis nacido ya con esas ideas. Pero hace varias generaciones a nadie se la habría ocurrido pensar en eso. Ahora la ecología trata de poner frenos a la máquina de la civilización.

Era ya muy tarde y las dos hermanas estábamos bostezando. Dimos un beso a papá y a la tía y nos fuimos a la cama. Yo tardé poco en dormirme, pero tuve un sueño muy raro que me hacía volver a la caverna aquella de las ideas, pero en lugar del señor que lo archivaba todo en aquel sueño me encontraba a Frankenstein y a Mickey Mouse que jugaban una partida del «juego de la cosa en sí» y se reían mucho. No me acuerdo ya en qué consistía el juego de la cosa en sí porque me desperté enseguida y escuché como respiraba mi hermana dormida y me volví a dormir yo también.

CAPÍTULO 12

En la noria del parque de atracciones y el *arjé* en el país de las maravillas

La tía estuvo sólo un día más con nosotros. Tenía que irse a América y de despedida nos quiso llevar al parque de atracciones. A Lucía le gustan más que a mí lo aparatos, porque yo siempre me mareo. Papá no podía venir por algo de su trabajo así que nos fuimos con ella a comer. Comimos en el restaurante del terror, donde nos recibió un señor vestido de Drácula, con una capa negra, todo pálido y con unos colmillos postizos enormes. Nos buscó una mesa en un rincón. Todo estaba oscuro y había una música como de órgano y olor a incienso, pero los demás comensales estaban todos alegres y sonriendo. Apenas nos habíamos sentado cuando llegó un monje con joroba que traía la carta con el menú, pero me ofreció la otra mano para que se la diera. Yo no quería dársela, pero la tía me insistió y tuve que hacerlo. El monje me miraba arqueando las cejas y con una sonrisa siniestra y cuando le di la mano me llevé un susto terrible, porque de

pronto la soltó me quedé yo con ella. Era también una mano postiza y parecía más una garra peluda que una mano.

Pasado el susto nos pusimos a mirar la carta. Los platos tenían todos nombres terribles. Había uno que se llamaba sesos de Frankenstein y yo me acordé de lo de la modernidad y todo eso que habíamos hablado la noche anterior. Pero en la comida no volvimos a jugar al juego de la filosofía porque estuvimos muy entretenidas con todos los personajes que aparecían y que nos interrumpían cada poco. A veces se apagaba la luz del todo y se oían ruidos como de cadenas.

Yo creo que fue por la tarde en la cola de la noria donde Lucía sacó otra vez lo del juego porque era una cola bien larga y estábamos muy aburridas las tres esperando.

—¿Bueno y con eso del sujeto moderno y de Frankenstein, ya se ha acabado el juego ese que nos enseñó papá? —preguntó Lucía.

—Qué va, yo creo que ya les dijo vuestro padre que el juego en realidad no se acaba nunca. Y eso es una de las cosas buenas que tiene.

—Pero, ¿qué se puede ahora preguntar?

—Pues muchas cosas. Por ejemplo uno puede pensar si el sujeto ese del que les hablaba vuestro padre ayer puede realmente sustituir al ser, si es tan poderoso como se creyó durante un tiempo, es decir, si podía crear la naturaleza. Recuerdo que eso se lo preguntabais a vuestro padre, porque a vosotras les sorprendía.

—¿O sea que, por ejemplo —pregunté—, uno se puede preguntar por algún nuevo *arjé* que no sea el sujeto ni el ser ni la sustancia ni Dios y todo eso?

—Se podría decir así. En realidad lo has visto muy bien, si quieres seguir usando la palabra *arjé*..., aunque en realidad ya no se usaba desde hacía mucho tiempo, pero yo te entiendo.

—¿Y qué puede haber que no sea el sujeto y de lo que todo dependa si no es Dios o la sustancia, o la naturaleza?

—Bueno ha habido varios intentos de hacer nuevas preguntas en esa dirección. Hubo tres señores a los que se les llamó maestros de la sospecha.

—¿Y de qué sospechaban?

—En realidad del sujeto moderno, pero también de todos los *arjés* anteriores, por utilizar esa palabra con la que empezó el juego.

—O sea, ¿de Dios, de la sustancia y de todo eso?

—Sí, de todo eso, pero sobre todo del sujeto, de ese doctor Frankenstein en el que no creían del todo y de su creación. Es como si hasta ellos nadie se hubiera dado cuenta de que Frankenstein era solo un muñeco.

—¿Y por qué empezaron a sospechar o por qué nadie lo vio antes que ellos?

—Hubo muchos que lo vieron antes, pero para averiguar las cosas se necesita tiempo, y sólo ellos tuvieron tiempo suficiente para ver los efectos de eso que hemos llamado la modernidad.

—Pero ¿qué efectos?

—Pues, por ejemplo, el parque de atracciones, un parque de atracciones como este.

—¿Un parque de atracciones? Pues eso sí que no hay quien lo entienda.

La cola empezó a correr deprisa y ya nos tocó a nosotros subirnos a la noria. A mí me daba un poco de miedo, y la tía yo creo que tampoco estaba muy feliz, pero Lucía estaba encantada. Tuvimos suerte y nos dejaron a las tres en un solo coche. Enseguida bajaron la barrera y el coche empezó a ascender lentamente y volvió a pararse un rato.

—Tía, que te decía que no entiendo por qué un parque de atracciones es un efecto de la modernidad —preguntó Lucía mientras la noria se paraba momentáneamente.

—Pues es bien fácil, ¿tú cómo te sientes ahora mismo?

—Ah, pues, no sé, muy excitada y con un poquito de miedo —respondió Lucía.

En ese momento la noria se puso otra vez en marcha y ahora ya fue cogiendo velocidad aunque todavía no mucha porque íbamos subiendo.

—Ves, la modernidad es como eso que tú empiezas a sentir ahora. Es real pero a la vez no lo es porque depende de este aparato, un poco también como el susto del restaurante del terror, un poco artificial. Un parque de atracciones se parece por eso mucho a la modernidad, porque todo es artificial y todo trata de alimentar interminablemente las emociones, y eso nunca para, siempre hay más y más atracciones.

—Pues, entonces, la modernidad es súper divertida y yo soy muy moderna, porque me encanta —respondió Lucía de nuevo.

—¿Pero te parecería divertido quedarte ya para siempre en el parque de atracciones, no poder salir nunca, que todo fuera siempre aquí, que todo fuera ya como un gran parque de atracciones? Si eso fuera así ya no sabrías lo que es real y lo que no y vivirías en una permanente excitación.

—Bueno es que eso no se me había ocurrido nunca... —repuso Lucía.

—Pero no sé qué tiene eso que ver con lo de si el juego sigue —pregunté yo.

—Pues mucho, porque...

La tía no pudo terminar la frase porque en ese momento la noria cogió mucha velocidad y nos arrastró después de dos curvas hacia arriba casi hasta el punto más alto y ahí se quedó en suspenso. Daba un vértigo tremendo y me agarré fuerte a la barra.

—...porque ahora la pregunta es cómo se puede uno bajar de esa noria... —continuó la tía casi con tanto miedo como yo.

—Pues cuando pare... ¿no?

—Ya, ¿pero cuándo para? Esa es la pregunta ahora sobre la modernidad. ¿Hay algo después, hay algo después del sujeto? Se supone que el sujeto es libre y que decide, pero los llamados maestros de la sospecha lo que decían es que no estaba tan claro que uno se pudiera bajar cuando le daba la gana, o que tal vez nunca se subió porque quiso.

—O sea que para ellos la clave no éramos nosotros, sino el que está abajo controlando la máquina.

—Bueno, más o menos. Por ejemplo para un importante pensador del siglo XIX que se llamó Carlos Marx, eso del sujeto dependía de la cantidad de dinero que se gana con la noria, pero claro,

si la noria se para, pues no hay negocio así que la noria sigue y lo del sujeto es como un engaño, porque lo importante es que la noria siga girando, el parque siga atrayendo gente y todo eso.

—Eso lo decía Marx, pero había otros dos, ¿no?

En ese momento la noria se puso otra vez en marcha y como estábamos arriba del todo nos tocó ahora deslizarnos a gran velocidad con un vértigo terrible.

—Sí, los otros dos se llamaban Sigmund Freud y Federico Nietzsche.

—Pues vaya nombres más raros.

—Para Freud lo importante era lo que él llamaba el inconsciente, o sea que lo que nosotros queremos o creemos querer es menos importante que otros deseos ocultos que él llamó inconscientes.

—¿Pero entonces el inconsciente ese es el *arjé*?

—En parte sí, pero sólo en parte y sólo de las acciones de la especie humana y de cada uno de nosotros. Es una fuerza como la de la noria que

no controlamos del todo, que es como un deseo que nunca se satisface, es lo que hace que la gente vaya a los parques de atracciones y así... Está en el sujeto, en cada uno de nosotros, pero es como si la antigua naturaleza reapareciera ahora en el sujeto sin control, es como el mundo de «Alicia en el país de las maravillas» porque allí no hay lógica ni ser ni sustancia.

—¿Y Nietzsche?

—Bueno, él pensaba que todo el juego de la filosofía no eran más que tonterías, un cuento en el sentido peyorativo de la palabra, no en el que les enseña vuestro padre, porque lo importante era vivir. Él quería volver a la naturaleza, pero como a pesar de todo era moderno, pues creía que la naturaleza era el deseo de cada uno de nosotros, y que eso era lo único real. Al *arjé* lo llamó voluntad de poder..., y todo lo que vosotros sabéis, lo de la sustancia y la idea, pero también lo del sujeto y lo de Dios eran como películas de esa voluntad o deseo que todos teníamos.

La noria continuó dando vueltas unos cuantos minutos más, pero la tía se había mareado y no quiso seguir hablando. En las siguientes atracciones ella

no quiso ya montar y nos subimos Lucía y yo y lo pasamos muy bien sin acordarnos de la modernidad.

Pero yo por la noche me quedé pensando en lo que la tía nos había dicho de la voluntad de poder y del inconsciente, y me parecía como si el juego de la filosofía se hubiera vuelto loco, porque después de tantas preguntas y tanto recorrido lo único que parecía quedar eran cosas absurdas. Les puede parecer ridículo a los que estéis leyendo esto, pero lo cierto es que me quedé muy preocupada, porque cuando al principio mi padre empezó a contarnos el juego me pareció amable y divertido y ahora empezaba a sentirme confundida y el juego había dejado de gustarme.

Por la mañana, después de despedir a la tía en el aeropuerto, se lo dije a mi padre.

—Papá, yo no quiero jugar más, porque me parece que el juego se ha estropeado. No sé decirte cómo o por qué, pero creo que algo no funciona.

Mi padre se quedó muy pensativo y me dijo que yo tenía razón, que el juego no tenía sentido salvo que lo empezáramos otra vez.

—¿Otra vez?

—Sí, varias veces, mientras jugábamos, yo les he hablado de que había otro juego que era el mismo y era distinto, y que ese juego era el juego de la ética. Creo que ha llegado el momento de jugar a él, porque después de lo que les explicó la tía ya no se puede avanzar sin jugar a la ética. Eso es lo que falta.

Pasaron muchas cosas antes de que nos explicara eso, pero se los contaré más adelante...

Vicente Serrano (Valladolid, 1959) es un prestigioso filósofo y ensayista español. Docente e investigador en distintas universidades, ha ejercido también como abogado y fue director del Instituto Cervantes de Munich en Alemania. Actualmente está radicado en Valdivia, donde es profesor titular del Instituto de Filosofía de la Universidad Austral de Chile. Especialista en ética y filosofía clásica alemana, ha traducido a Hegel, Nietzsche, Schelling y Fichte, entre otros. Autor y editor de más de una docena de libros y artículos especializados, en el año 2011 su libro *La herida de Spinoza* resultó ganador del premio Anagrama de Ensayo, el más prestigioso del género en lengua española. Su último ensayo, dedicado a la estética, lleva por título *Naturaleza muerta*.

LECTURA Y CULTURA SIN EGOÍSMOS
BIBLIOTECA
www.lecturasinegoismo.com

"–Papá, ¿qué es en verdad lo que hacéis los filósofos?"

La pregunta que Clara hace a su padre, al parecer simple e inocente, da inicio a este interesante y entretenido libro sobre una de las disciplinas más antiguas de la humanidad.

En El cuento de la filosofía, Vicente Serrano explica de manera sencilla a grandes y chicos qué es la filosofía y cómo se ha desarrollado a lo largo de los años, haciendo especial hincapié en sus orígenes, en su estado actual y los desafíos que le depara el futuro.

Porque la filosofía no es algo exclusivo de la Antigüedad, porque comprendiendo en qué consiste "filosofar" es posible entender la necesidad de que sigan existiendo los filósofos, es este un libro indispensable en el siglo 21.

creative commons
LICENCIA CREATIVE COMMONS

CUENTO D/L FILOSOFIA, EL
254990 2128 Rustico
C-3 14/10/2013 H2

ISBN-13: 9
9 789569 171239